

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

Nr. 2/95 - 1. årgang.
26. jan. 95 - 22. feb. 95
Vejl. udsalgspris kr. 29,75



PHOTOGENICS

- TUSINDKUNSTNER I 24-BIT

FARVEL OG PÅ GENSYN

- FRA COMMODORE SCANDINAVIA

VI SPILLER

- THE LION KING
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER
- MORTAL KOMBAT II
- OG MANGE FLERE

THE PARTY 1994

- STOR REPORTAGE



Amiga



SX-1 CD 32 EXPANSION BOX 2498,-

Accelerator kort

BLIZZARD 1220 4MB 28.5MHz RING!
BLIZZARD 1230-III 40MHz RING!
BLIZZARD 1230-III 50MHz RING!
GVP A1230 40MHz 1MB-RAM 2798,-
GVP A1230 40MHz 4MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 1MB-RAM 4298,-
GVP A1230 50MHz 4MB-RAM 5798,-
GVP G-FORCE 030-40/40/4/0 6998,-
GVP G-FORCE A4000-040/40/4 12998,-

Bøger & Blade danske

AMIGA ANIMATION (AMOS) 198,-
AMIGA BILLEDGUIDE 258,-
AMIGA ORDBOGEN 149,-
AMIGA TIL ANDET END SPIL 198,-
DELUXE PAINT IV DK MANUAL 299,-
INTRODUKTION WORKBENCH 3 248,-
TEGN & MAL MED AMOS 248,-

Bøger & Blade engelske

AMIGA A1200 NEXT STEP 198,-
AMIGA CD32 GAMER 99.75
AMIGA DISKS & DRIVES 198,-
AMIGA GAMERS GUIDE 198,-
AMIGA INTERN BOOK 448,-
AMIGA WORKBENCH A-Z 198,-
AMIGA WORLD 47.50
CD ROM WORLD 47.50
COMPUTER GAMING WORLD 47.50
COMPUTER GRAPHICS WORLD 59.50
MASTERING-9 AMIGA AMOS 298,-
MASTERING10 AMIGA AREXX 298,-
MASTERING AMIGADOS 3 298,-
ROM KERNEL DEVICES 299,-

CD32 Titler

FURY OF THE FURRIES 199,-
FIELDS OF GLORY 149,-
JUNGLE STRIKE 249,-
ROADKILL 349,-
U.F.O. 269,-

Disketter m.m.

3.5 10 DISK LABELS 6,-
3.5 120 DISK LABELS 60,-
PRECISION 10 STK. 2DD 3.5 46,-
PRECISION 100 STK. 2DD 3.5 399,-
CD SKUFFE TIL 32 STK. 199,-
DISKETTEBOX 100STK 3.5 49,-
DISKETTEBOX SORT 10STK 3.5 19,-
SYQUEST 105MB CARTRIDGE 698,-
SYQUEST 270MB CARTRIDGE 998,-

Databaser

INTERBASE V2.0 298,-
SUPERBASE PERSONAL 4 AGA 898,-
SUPERBASE PRO. 4 AGA 1798,-
ALLADIN 4D V3.0 3698,-

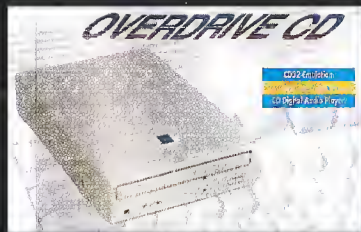
Grafik & Animation

BRILLIANCE 2.0 1198,-
DELUXE PAINT IV 899,-
GVP EGS-28/24 2MB-RAM 3998,-
GVP IMAGE FX 1.5 2298,-
IMAGINE 3.0 PAL 4998,-
REAL 3D V2.4X 4398,-
VISTA PRO 3.0 PAL 779,-
ALFAPOWER AT-KIT A500(+) 1398,-

Harddisk kontroller

AMIQUEST PCMCIA A1200 1098,-
BLIZZARD 1230-II SCSI-2 KIT 1398,-
CD1200 CONTROLLER PCMCIA 698,-
DATAFLYER 1200 SCSI PLUS 898,-

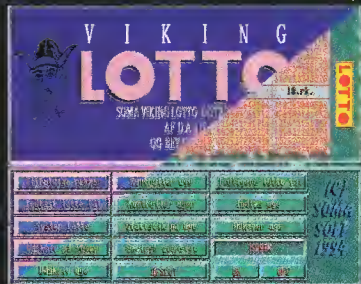
FASTLANE Z3 3998,-
GVP A1291-SCSI OPTION 998,-
GVP A4008-HC8+0/0 1698,-



OVERDRIVE CD PCMCIA 1200 2998,-
OVERDRIVE PCMCIA A1200 998,-
TANDEM CD+IDE KONTROLLER 698,-

Hjælpe programmer

AMI BACK 2.0 495,-
AMI-BACK PLUS TOOLS 998,-
AMIGA VIKING LOTTO 179,-



AMIGA LOTTO 179,-
OPUS DIRECTORY V4.12 798,-



TURBOTEXT - PRO TEXT EDITOR 499,-
WORKBENCH 2.1 DANSK 150,-
KICKSTART- & WB 3.1 FRA 998,-

Joystick

ARCADE - JOYSTICK 249,-
CD32 JOYPAD COMPETITION 249,-
COMPETITION PRO 5000 BLACK 198,-
GRAVIS AMIGA GAME PAD 249,-
GRAVIS SWITCH JOYSTIK 348,-



SAITEK MX-220 MEGAGRIB II 149,-
THE BUG. AMIGA JOYSTIK 199,-
ZIPSTIK SUPERPRO STANDARD 198,-

Monitor

A2024 GRÅTONE DTP MONITOR 998,-
IDEK 17 MF5017A 9998,-

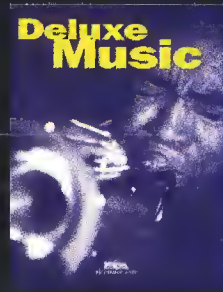
Mus & Trackball

ALFADATA TRÅDLØS MUS 795,-
COMMODORE AMIGA MUS 99,-
MEGAMOUSE 400DPI 298,-
OPTISK MUS - ALFA OPM-MT 595,-
OPTISK PEN MUS ALFAPEN 495,-
TRACKBALL 695,-

Musik

AUDIO MASTER IV 598,-
BARS & PIPES PRO V2.0 3298,-

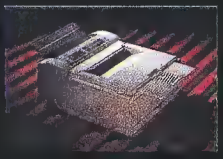
CLARITY 16 BIT SAMPLER 1298,-



DELUXE MUSIC 2 998,-
GVP DSS8+ 798,-
MEGALOSOUND SAMPLER 449,-
TOCCATA 16BIT LYDKORT 2998,-

Printere

INK-JET BJC-4000 3995,-
INK-JET CANON BJ-10SX 1798,-



LASER OKI OL 400EX 4195,-
CITIZEN ABC-24 FARVE 1998,-
COMMODORE MPS1230 1695,-

Programmerings sprog

AMOS 3D 339,-
AMOS COMPILER 289,-
AMOS PRO COMPILER 349,-
AMOS PROFESSIONAL 549,-
AMOS THE CREATOR 419,-
CANDO V2.5 1398,-
DEVPAC 3 798,-
EASY AMOS 339,-
HIGH SPEED PASCAL AMIGA 998,-



INTOS AMOS INTUITION 389,-
HISOFT BASIC 2 798,-

RAM

**4MB EXTRA RAM
TIL BLIZZARD
1220 RING!**

1MB RAM A500 PLUS - ALFA 495,-
1MB RAM A600 MED UR 595,-
2MB ALFARAM 2000 1598,-
2MB ALFARAM A500 1698,-
512KB RAM A500/500+ 290,-

Scanner & Digitizer



VIDI-AMIGA 24 REAL TIME 3498,-

ALFACOLOR 2898,-
ALFASCAN800 1498,-
EPSON SGT6500-P 8995,-
V-LAB MOTION 10698,-
V-LAB Y/C VIDEODIGITIZER 3698,-
VIDI-AMIGA 12 1498,-
VIDI-AMIGA 12 REAL TIME 2898,-

Amiga Spil

ALBERT 2 (Regnespil fra 8 år) 179,-



ALIEN BREED 3 TOWER ASS. 249,-
ALADDIN, A1200 259,-
CRYSTAL DRAGON 299,-
JUNGLE STRIKE 279,-
LION KING, A1200 269,-
MORTAL KOMBAT 2 329,-



RISE OF THE ROBOTS 399,-
ROADKILL, A1200 269,-
SENSIBLE WORLD OF SUCCER 249,-
SHADOW FIGHTER 249,-
TOP GEAR 229,-
ZEEWOLF 299,-

Tekstbehandling & DTP

FINAL WRITER 1198,-
INTEROFFICE V2.0 598,-
INTERWORD V2.0 298,-
PAGESTREAM UPGRADE ->3.0 1498,-
PAGESTREAM V3.0 **NYHED** 2498,-
PEN PAL 539,-
PRO WRITE V3.3 748,-
PROFESSIONAL DRAW V3.0 1798,-
PROFESSIONAL PAGE 4.1 1898,-

Tilbehør

WORDWORTH 2 AGA 998,-
JOYSTIK OMSKIFTER 198,-
DATAFLYER XDS A600/1200 998,-
DEINTERLACE CARD A 2000B 1498,-
EMPLANT KORT FRA (MAC) 3298,-
GVP I/O EXTENDER-II 1098,-
GVP PHONEPACK VFX 2998,-
HYDRA ETHERNET CARD 4298,-
PCMCIA ETHERNET ADAPTOR 3998,-
KICKSTART OMSKIFTER A600 295,-
SCANDOUBLER A4000 1798,-
STRØMFORSYNING A5/A6/A12 698,-
STØVLÅG A600/A1200 BLØDT 49,-
TV-MODULATOR L520E 449,-
UR INTERNET A1200 249,-

Video

VORTEX 486 25/50MHz 2.5MB 6498,-
A4000 VIDEO KORT 1998,-
GVP G-LOCK PAL 3298,-
GVP IV24 + VIU-CT PAL 14698,-
GVP IV24-PAL 12598,-
GVP TBC+ (W/O SMPTE) 6998,-
HAMA 292 GENLOCK 3298,-
SCALA HOME VIDEO TITLER 798,-



bsc

ALFAPOWER

270MB-HD 0MB-RAM	2896,-
270MB-HD 2MB-RAM	3896,-
420MB-HD 0MB-RAM	2998,-
420MB-HD 2MB-RAM	3998,-
540MB-HD 0MB-RAM	3496,-
540MB-HD 2MB-RAM	4496,-

TIL AMIGA 500 & 500+

BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center • BETAFON Hard- & Software Center



AutoScan 1438

KUN kr. 3498,-

Sælges incl. VGA adaptor
til Amiga 1200 & 4000

Danmarks mest solgte monitor til Amiga 1200 & 4000. Den kører 15KHz når din Amiga bruges til spil eller andre programmer der benytter Amiga'ens standart skærm. Men den kører også op til 40KHz så den kan bruge programmer der gerne vil op i en højere opløsning. Dvs. at den kan bruge næsten alle de skærm-drivere der følger med A1200 & A4000. Endvidere er den MPR-II godkendt (=Lavstrållings godkendt monitor). Pixel størrelsen er 0.28mm. Maximal opløsning er 800x600 Non-interlaced og 1024x768 interlaced.

Postordre salg

Varebestilling inden kl. 14 sendes samme dag. ☎ 3314 1233



Kom og besøg vores butik!

Åbningstider:

Man-Tors 9.00-17.30
Fredag 9.00-19.00
Lørdag 9.00-13.00
Langlørdag 9.00-16.00

Betafon's support BBS:

Airline Service BBS
3296 0626

Åbent 24 timer
alle ugens 7 dage.
USRobotics HST Dual
Standard 16.800 band.
SysOp: Søren Christensen

BETAFON

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276



- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Prislister PC | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga, CDTV & CD32 |
| <input type="checkbox"/> Prislister PC spil | <input type="checkbox"/> Prislister Amiga spil |
| <input type="checkbox"/> Amiga Beta-Club | |
| <input type="checkbox"/> Hermed bestilles: | |

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.

DETTE NUMMER

7 VERDEN RUNDT

Blandt de mange nyheder, der er på vej til DIN Amiga, er et 64-bit-grafikkort, en Amiga-efterfølger og en ny version af det legendariske fil-administrationsprogram *Directory Opus*.



10 THE PARTY 1994

I dagene mellem jul og nytår tilbragte 2600 mennesker 4 dage i hinandens og computernes selskab i Herning Messecenter. Her kunne de blandt andet prøve *Laser Matic* eller gå til seminar om Amigaens fremtid, og endelig var der alle de traditionelle konkurrencer - plus et par utraditionelle! Vi var naturligvis med.



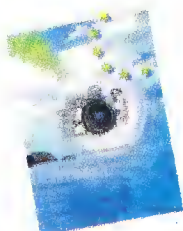
14 FARVEL FRA COMMODORE SCANDINAVIA

Jesper Christensen, tidligere salgschef for Commodore Scandinavia, har søgt nye græsgange, efter at firmaet blev lukket. Jesper siger pænt farvel og på gensyn, og maner i øvrigt de mange rygter om Amigaens død i jorden.



16 FOTOGEN I 24 KARAT

Engelske Almathera kan lave andet end CD-ROM'er. Nu vil de også ind på markedet for grafikprogrammer, og det med manér. *Photogenics* er navnet på programmet, hvor du både kan tegne og billedbehandle, og vi har underkastet det en gennemgribende test.



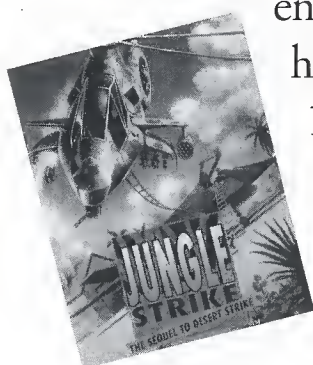
Hvem vil købe et "low-cost-high-performance-anlæg med ægte multitasking operativsystem, plug and play, millioner af farver, stereolyd, samt mulighed for tekstbehandling, database, regneark, grafik, spil m.v., og det til en pris omkring 3.000 kroner" af denne mand?

18.....BREVKASSEN

Det er tydeligvis blevet bemærket, at der endelig igen er et rent dansk Amiga-blad. Læserne har ikke været sene til at sende breve med konstruktiv kritik, ris og ros, samt ikke mindst masser af spørgsmål, som vi har besvaret efter bedste evne.

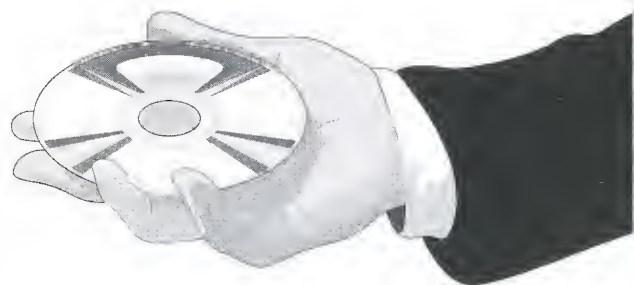
28.....KONKURRENCE

Læser du *Amiga Bladet*? HELE bladet? Og det endda grundigt? Så skulle du ikke have problemer med at besvare 10 spørgsmål, og dermed få chancen for at vinde spil eller et abonnement.



30.....NÆSTE NUMMER

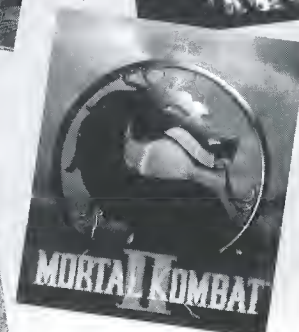
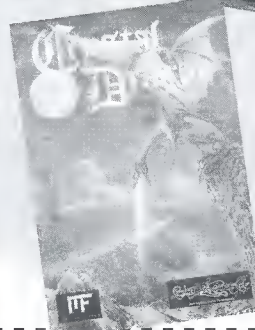
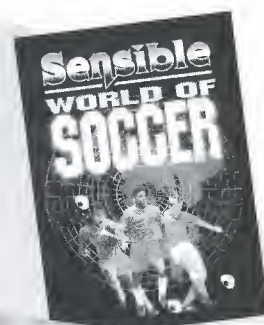
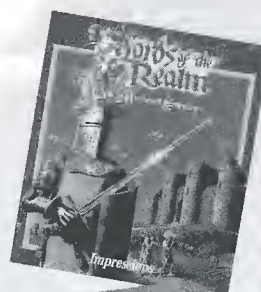
En lille forsmag på, hvad du kan glæde dig til at læse om i næste nummer af *Amiga Bladet*.



VI SPILLER...

SPIL TEST

- 21 Sensible World of Soccer
- 22 The Lion King
- 23 Mortal Kombat II
- 24 Lords of the Realm
- 26 Crystal Dragon
- 25 Kort og Godt



**AMIGA
BLADET****Ansvarshavende udgiver:**

Thomas Agatz

Chefredaktør:

Christian Estrup

Freelancere i dette nummer:Peter Villani
Tage Majland
Morten Julin**Annoncer:**

Tlf: 3833-1011

Fax: 3833-3002

Abonnementservice:1 år: 11 numre, incl. 11
abonnementdisketter: 399.-
Se annonce andetsteds i bladet.**Udgiver:**Forlaget T & T
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 Kbh. NV**Layout & DTP:**

Kenneth Bernholm

Produktion:

ABK Sats og Tryk 15

Distribution:

AVIS postkontoret & DCA

Bemærk:

Artikler og fotos i Amiga Bladet må ikke benyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden Amiga-Bladet's skriftlige samtykke. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Uopfordret indsendt materiale, forbeholder Amiga Bladet sig ret til at udgive. Forlaget påtager sig intet ansvar for evt. trykfejl og følger deraf.

**INTET NYT FRA
VESTFRONTEN?**

Læsere af Amiga-blade - specielt de udenlandske - må efterhånden være trætte af lederskribenters evindelige beklagelser over manglende fremskridt i forhandlingerne om en overtagelse af Amiga-teknologien. Samtidig må også lederskribenterne selv have deres problemer - der er trods alt grænser for, hvor mange måder man kan skrive „intet nyt“ på!

På den anden side har det næsten været endnu mere trættende at læse de mange rygter om, at først Commodore UK, så CEI, og så igen Commodore UK, har „vundet“. Det er derfor med lige så megen skepsis som glæde, vi kan meddele, at der *endelig* synes at være seriøse fremskridt i forhandlingerne.

Kort før redaktionens slutning nåede de første rygter om Commodore UK's overtagelse af Amiga-teknologien os. Rygtet ville vide, at CEI havde fået tilbagebetalt sit depositum, at Commodore UK's bud var accepteret, og at der nu 'kun' manglede en 'smule' papirusseri. Kloge af skade tog vi telefonisk kontakt til Commodore UK selv, med en vis forventning om at få den helt store sejrstale - hvilket på den anden side ikke ville være første gang!

Stik mod disse forventninger nægtede man, at en endelig afgørelse

skulle have fundet sted - en sådan skulle dog foreligge ved månedens slutning. Lidt naivt undlod vi at spørge, hvilken måned (eller for den sags skyld år!)... Det var dog vores klare indtryk, at afgørelsen virkelig *er* tæt på denne gang, og *skulle* den komme i slutningen af januar, er der realistiske muligheder for at se Amigaer i handelen igen på denne side af påske, og nye modeller omkring sommeren 1996.

Samtidig med, at der altså synes at være lys forude i forhandlingerne, holder producenter af såvel spil som mere seriøse programmer fast ved Amigaen - *The Lion King* og *Photogenics*, som begge anmeldes i dette nummer, er tydelige beviser herpå. Jo, Amigaen lever så afgang stadig.

Her til slut vil jeg gerne på hele redaktionens vegne takke for den meget positive modtagelse, *Amiga Bladet* har fået hos forhandlere og ikke mindst læsere. Vi har modtaget masser af kritik, positiv såvel som negativ, som vi naturligvis tager til os i vores arbejde med at gøre *Amiga Bladet* endnu bedre.

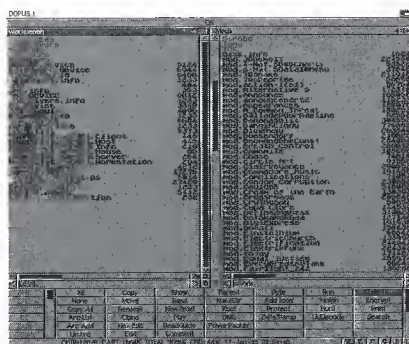
*Christian Estrup**Chefredaktør*

NYE CD'ERE FRA ALMATHERA

Engelske Almathera - dem med bl.a. *CDPD-* og *Demo Collection-* CD'erne - har sendt to nye CD'ere på markedet. *Club Amiga de Montreal* er en dobbelt-CD indeholdende over 950(!) disketter fra Club Amiga Montreal's PD-samling, så der skulle være noget for enhver smag. Almathera indrømmer gerne, at mange af programmerne også er at finde på Fred Fish PD-disketterne og -CD'erne, men Club Amiga Montreal-disketterne har altid været koncentreret om bestemte temaer, hvilket giver en væsentlig mere overskuelig opbygning.

Amiga Desktop Video CD er en guldgrube for de, der arbejder med grafik - herunder ikke mindst raytracing. CD'en indeholder masser af clipart, textures, farve-fonte og objekter til Lightwave, Imagine og Sculpt. Hertil kommer de bedste utilities til fremvisning og bearbejdning af billeder og animationer, herunder bl.a. *ImageStudio*, *MainActor* og *Fractint*.

Kontakt: Betafon, tlf. 3314 1233



DIRECTORY OPUS 5 PÅ VEJ

Fil- og directory-manipulationsprogrammet *Directory Opus*, hvis lige ikke findes på nogen platform overhovedet, er på vej i version 5. Der foreligger desværre ingen konkrete oplysninger om ændringerne, andet end at de skulle være meget drastiske!

I slutningen af november 1994 forventede programmøren Jonathan Potter, at programmet ville være ude i slutningen af januar, så engang i marts er nok et realistisk gæt!

AMIGA- EFTERFØLGER PÅ VEJ?

Tyske MacroSystem har altid været på forkant med Amiga-udviklingen, og nu er de på vej med en efterfølger til Amigaen - vel ud fra devisen 'når nu Commodore er så længe om det, så...'.

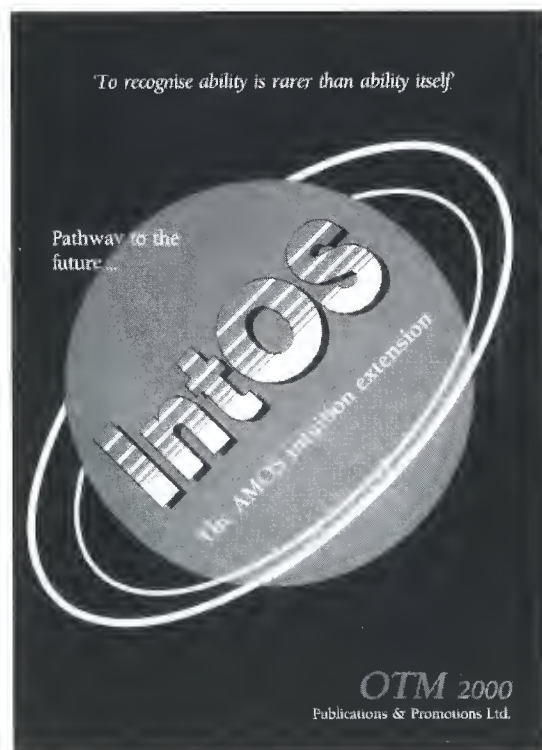
DraCo, som maskinen kaldes, er udstyret med en 68060-processor, Retina-grafikkort og VLab Motion, men til gengæld indeholder den ikke Amigaens traditionelle customchips - disse er jo beskyttet. Hermed kan man sandsynligvis glemme alt om at køre gamle spil på den, men det er heller ikke just spillemarkedet, maskinen er rettet imod.

Også en SCSI-II-controller og et triple-speed-CD-ROM-drev er der blevet plads til. Maskinen kører naturligvis med Amigaens operativsystem - senere skulle Unix komme til. Maskinen er endnu på test-stadiet, men den skulle komme på markedet i løbet af ganske kort tid.

INTUITIV AMOS

En tilføjelse til den lange række af udvidelser til det populære programmeringssprog AMOS er *IntOS*. Med over 120 nye kommandoer gør *IntOS* det muligt for AMOS-programmører at udnytte Amigaens geniale Intuition-system i form af screens, vinduer, menuer, gadgets osv.

IntOS kræver enten AMOS eller AMOS Pro, og er set hos Betafon, tlf. 3314 1233, til 389 kr.



OTM 2000
Publications & Promotions Ltd.

GRAFISKE VISIONER

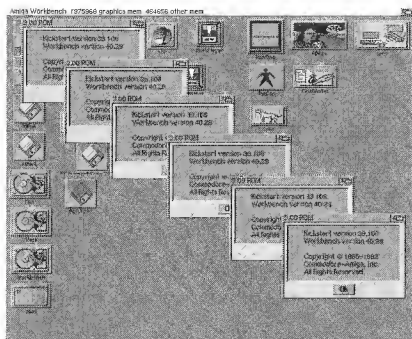
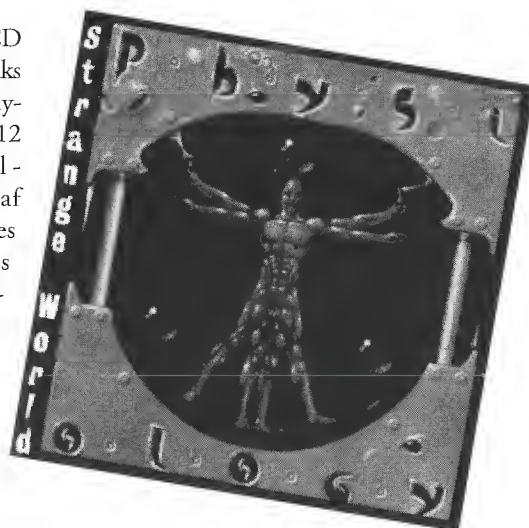
CyberVision 64 er navnet på et nyt 24-bit-grafikkort til Amiga 3000 og 4000. Kortets 64-bit-grafikprocessor og Zorro-III-interface skulle ifølge producenten - *Advanced Systems & Software* - gøre det rasende hurtigt, og imponerende lyder det jo!

Kortet kan udstyres med 2 eller 4 Mb video-RAM, og de maksimale opløsninger er 1024x768 i 24-bit eller hele 1600x1280 i 256 farver. Der medfølger drivere, der skulle få al systemvenlig software til at køre på kortet.

STRANGE WORLD PHYSIOLOGY

- er navnet på en ny musik-CD fra Gustav Grefberg, som demo-freaks sikkert kender bedre under pseudonymet Lizardking. CD'en indeholder 12 numre i den velkendte Lizardking-stil - og dette på godt og ondt! Fans af Lizardkings typiske pop-stil vil således tage CD'en til sig med glæde, mens andre ikke har så meget at komme efter.

Strange World Physiology kan købes hos: Gustav Grefberg, Duvhøksv. 25, 856 51 Sundsvall, Sverige, og prisen er 100 danske kroner.



HEMMELIGE BESKEDER I WORKBENCH?

Heller ikke udviklerne af Amigaens operativsystem har kunnet nære sig for at indbygge hemmelige besked i deres programmer. Har du således Workbench 3.0 (som Amiga 1200 og 4000 leveres med som standard), skulle du prøve at holde CTRL-knappen samt begge SHIFT- og ALT-tasterne nede og samtidig vælge 'About'-menupunktet. Flyt det nu fremkomne About-vindue lidt væk (stadig uden at slippe CTRL-, SHIFT- og ALT-tasterne), tryk uden for det, og vælg igen 'About', hvorved et nyt About-vindue fremkommer. Gentages dette 7-15 gange, skulle en lidt anderledes tekst end den sædvanlige dukke op i About-vinduet...

HURTIGE OG BILLIGE CD- ROM-DREV

Gennem længere tid har de langt mest udbredte CD-ROM-drev været doublespin-drevene med en overførsel omkring 300 Kb/s. Quadrospin-drev (600 Kb/s) har længe været i handelen, men prisen har ligget alt for højt for menigmands pengepung.

Den nylige fremkomst af triplespin-drev (450 Kb/s) satte dog tilsyneladende gang i markedet, og for nylig har en af de største producenter af CD-ROM-drev, nemlig *Mitsumi* - hvis drev også benyttes i de fleste Amigaer - lanceret quadrospin-drev, der for første gang er nede i et overkommeligt prisløje. Med lidt held skulle drevet således kunne fås til lige under 2.000 kroner.

Såvel Mitsumis triplespin- som quadrospin-drev tilsluttes en almindelig IDE/AT-controllert, så i princippet burde der ikke være problemer med at benytte drevene på Amigaen. Problemet er blot, at der så vidt vi er orienteret endnu ikke er nogen, der har skrevet de nødvendige drivere. På den anden side er vi overbeviste om, at det nok skal komme. Hold øje med disse sider fremover.

BMP CITY DROPPER AMIGAEN

BMP Data City, en af de ældste forhandlere af Amiga-udstyr, har besluttet at trække sig ud af dette marked. „Det kan ganske enkelt ikke betale sig“, siger man og tilføjer, at man kun skifter mening, såfremt de nye ejere af Commodore kommer med en meget kraftig maskine til en meget lav pris.

Vi tillader os dog at gætte på, at så snart maskinerne er til at få, skal BMP City nok vende tilbage! BMP Engros i Skævinge forhandler for øvrigt fortsat Amiga-udstyr.



ASSEMBLER

GJORT

SIMPEL

KUN KR.

75,-

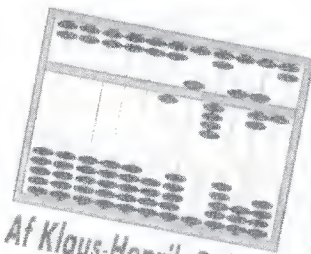
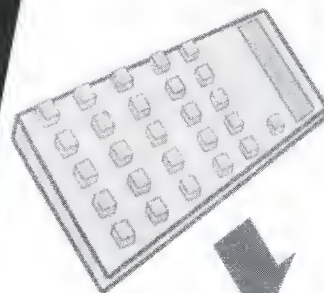
ASSEMBLER GJORT SIMPEL

Den eneste håndbog for vaksse Amiga programmører, der ønsker at få mest muligt ud af deres hardware.

Bogen giver et godt førstehandsindtryk af sproget ASSEMBLER, både med teoretiske modeller og praktiske løsninger.

ASSEMBLER GJORT SIMPEL er skrevet af Klaus-Henrik Dalkov, som selv har mange års erfaring med Amiga'ens interne elektronik. Og assembler er direkte programmering af elektronikken.

Dette er bogen, hvis du vil vide mere ...



KR. 75,00

Af Klaus-Henrik Dalkov

JA !

Jeg vil gerne være vaksere med min Amiga. Send mig straks et eksemplar af bogen 'ASSEMBLER GJORT SIMPEL'.

KUN KR.

75,-

Assembler gjort Simpel



Navn

Adresse

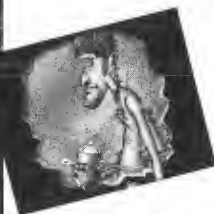
Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Skriv tydeligt med blydagslaver, tak!

Dansk Medie Service

Postboks 844
+++3093+++
2400 København NV



THE PARTY 1994

Traditionen tro valfartede computer-freaks fra hele verden til Danmark mellem jul og nytår til *The Party* - herunder naturligvis også Amiga-Bladet.

Af Christian Estrup

Ligesom i 1993 var *The Party* henlagt til Herning Messecenter, der havde rigelig plads til de ca. 2600 besøgende. Som altid var både Amiga, PC og Commodore 64 repræsenteret - antallet af C64-ejere syntes lidt mindre end sidste år, men C64-demo-konkurrencen lod absolut intet tilbage at ønske - mere herom senere.

FÅ STANDE

I forhold til *The Party* 1993, hvor der var en lille, decideret Amiga-udstilling, havde *The Party* 1994 ikke meget at byde på. En enkelt forhandler - Sophus Berendsen Data - faldt bød disketter, printere og scannere, men sælgeren syntes at kede sig bravt. Heller ikke softwarehuset Interactivision havde særlig travlt, men mange var trods alt henne og få en snak - drømmen om at tjene penge på sin hobby ligger jo dybt i os alle! En af arrangørerne, Søren Døssing, fortæller, at mange, der havde bestilt stande, bakkede ud i sidste øjeblik på grund af juletravlt - hertil kan man kun sige, at de selv var ude om det, for lidt mere aktivitet på dette område kunne utvivlsomt få de besøgende til at bruge nogle penge!

GODE FACILITETER

Som nævnt var der rigelig plads, og derfor kunne arrangørerne roligt afsætte en hel hal (prøv at sige det -red.) til de, der trods alt ville have bare *lidt* søvn. Hallen lå tilpas afsides i forhold til de øvrige, så det var bestemt muligt at få nattero.

Også de sanitære forhold var i orden - rigeligt med udmærkede toiletter og brusere, så man kunne blive frisket op og dermed øge chancen for at blive genkendt af familien, når man vendte hjem!

Som sædvanlig var såvel mad som drikkevarer 2-3 gange så dyrt som hos den lokale købmand - hvad mener du f.eks. om 15 kroner for en liter mælk? (*mælk???* -red.)

MASSER AF UNDERHOLDNING

Arrangører af demo-parties har efterhånden fundet ud af, at der helst skal ske noget hele tiden, og *The Party* var ingen undtagelse. Blandt aktiviteterne var en

rave-koncert, hvor man kunne få streset af eller bare gå amok, hvis man trængte til det. Hertil kom konkurrencer som *body-crashing* (tøm 1.5 liter cola så hurtigt som muligt - vinderen brugte 47 sekunder!), tovtækning og diskettekast, samt naturligvis muligheden for at se de nyeste videofilm.

Som noget nyt havde man - for medelst 30 kroner - mulighed for at prøve *Laser Matic*, hvor man render rundt i nogle gange og skyder på hinanden med laser-pistoler. Denne aktivitet var tydeligvis populær, der var i hvert fald helt booket op i de ca. 25 timer, *Laser Matic* holdt 'åbent'.

COMMODORE OM COMMODORE

Under partyet afholdt Commodore 2 seminarer - ét ved tidligere salgsschef Jesper Christensen om Amigaens fremtid og et ved tidligere support manager Esben Hunnerup om brug af digital video - MPEG. Sidstnævnte trak en del ud i forhold til det planlagte, hvilket naturligvis blot er et tegn på den store interesse for MPEG-teknologien.

Ved seminaret om Commodores fremtid havde mange nok håbet, at Jesper Christensen kunne fortælle nyt med hensyn til opkøbet af Commodore. Vel egentlig ikke uventet havde han dog ikke meget at fortælle herom, så i stedet gik snakken om Amigaens fremtid, herunder brug af RISC-processorer og AAA-chipsæt. Det blev fremført, at en sådan maskine vil være lige så kraftig i forhold til nutidens PC'ere, som Amiga 1000 var mod datidens XT-PC'ere - dette er på den anden side også nødvendigt.



Det skabte stor moro, da en tilhører spurgte, om Commodore Internationals tidligere administrerende direktør Mehdi Ali - der sammen med bestyrelsesformand Irving Gould ikke kan siges at nyde særlig popularitet blandt Amiga-fans - stadig var i live! Der blev svaret, at det regnede man da med(!), men at han på grund af adskillige telefontrusler havde fået installeret en telefonsvarer, hvor alle og enhver blev truet med sagsanlæg.

Og - det måtte jo komme - naturligvis spurgte nogen til Commodores manglende markedsføring, herunder hvorfor man f.eks. ikke fortalte, at Amigaen faktisk har spillet en stor rolle inden for filmbranchen med f.eks. *Jurassic Park*, *Babylon 5* og *SeaQuest*. Svaret var, at producenterne af disse film og serier ikke var interesserede i at deres konkurrenter fandt ud af deres 'hemmeligheder' - en forklaring, jeg meget venligt vil nøjes med at karakterisere som „tynd“...

Alt i alt et seminar uden de store nyheder - alligevel syntes tilhørerne at være glade for at få lejlighed til at tale med Commodores repræsentanter 'face to face'.

"Naturligvis spurgte nogen til Commodores manglende markedsføring"

KONKURRENCERNE

Højdepunktet på *The Party* var som altid konkurrencerne, der heldigvis var spredt lidt, så man ikke blev for træt af at sidde og 'glo' på storskærmen for længe.

Musikkonkurrencen gjorde arrangørerne temmelig upopulære, idet mange følte, de 22 musikstykker (ud af 150 indleverede), der blev spillet, i temmelig høj grad bestod af techno. Denne situation er ganske normal - man er naturligvis altid skuffet over ikke at få sin musik spillet, men samtidig har arrangørerne noget af en urias-post ved at skulle vælge blandt så mange musikstykker - og det er naturligvis helt urealistisk at spille dem alle.

Var man utilfreds med udvalget, kunne man glæde sig over, at det ikke blev et techno-modul, der vandt. Førstepremien gik

nemlig fortjent til den uden for landets grænser relativt ukendte *Hithansen* fra *Rednex*, der med et dejligt funk-stykke - „Electric Church“ - bestemt ikke fulgte strømmen.

Grafikkonkurrencen var præget af, at mange grafikere heldigvis er blevet trætte af at tegne drager og nøgne damer og er skiftet til mere originale motiver i stedet. Vinderen blev tyskeren *Peachy* fra gruppen *Masque* med billedet „Helge Schneider“. Desværre opstod der problemer i forbindelse med udvælgelsen af billeder til denne konkurrence, så alle billeder måtte vises igen, men det gav jo kun folk lejlighed til endnu en gang at overveje, hvor de skulle sætte deres kryds!

Introkonkurrencen var generelt skuffende, men blev fortjent vundet af dansk/tyske *Polka Brothers* med „4k0“.

Demokonkurrencens førstepræmie på næsten 14.000 kroner og en farveprinter blev vundet af norske *Andromeda* med den fremragende demo „Nexus 7“, efterfulgt af *Virtual Dreams* med „Psychedelic“ og *Bomb* med „Motion“. Disse demoer, samt andre, er anmeldt på de følgende sider.

64'EREN LEVER!

- i hvert fald til dels. Hvert eneste år forbløffes man over, hvad der kan trækkes ud af den gode, gamle 1 MHz-processor. Sandelig om det ikke var lykkedes nogle at lave zoom-roterende billeder og Doom-rutiner!!! Jo, der er stadig nogle få, der formår at presse mere ud af 'brødkassen'. Også i den med spænding ventede Wild Demo-konkurrence deltog flere C64-demoer - her var der dog tydeligvis tale om demoer, der ikke var blevet færdige til den ordinære C64-konkurrence, og her burde arrangørerne nok havde grebet ind og sorteret de fleste fra. Ligeledes med Super Nintendo-demoerne (ja, spillekonsollen!), der ikke var videre interessante.

Virkelig imponerende var derimod en Vic 20-demo! Vic'en var ganske vist udvidet til 24 Kb RAM(!) og en 192 Kb ROM, men så var der også fraktal-zoom med videre - tænk, hvad disse mennesker kunne få ud af en C64...

Der var dog aldrig tvivl om vinderen - en A4040 med 18 Mb RAM, 1 Gb hard-disk, PAR-kort



Drømmen om at tjene penge på sin hobby, ligger dybt i os alle

RESULTATER FRA THE PARTY 1994

DEMO:

1	Andromeda - „Nexus 7“	1443 points
2	Virtual Dreams - „Psychedelic“	710 points
3	Bomb - „Motion“	501 points
4	Silents - „Soukitchen“	236 points
5	Rebels - „Whammer Slammer“	231 points
6	Polka Brothers - „The Prey“	207 points
7	Melon - „Ninja“	193 points
8	Sanity - „Roots“	191 points
9	Union - „Beyond the Future“	162 points
10	Oxyron - „Killing Time“	129 points

INTRO:

1	Polka Brothers - „4k0“	563 points
2	Fresh Prince - „McIntro“	535 points
3	Passion - „Nittel“	301 points
4	Virtual Dreams - „Doodle-Do“	298 points
5	Slim Prod. - „Killing of an Egg“	270 points
6	TPDL - „Hollywood Mood“	215 points
7	Stellar - „Peverly Hills“	186 points
8	Us - „Unsatisfied“	169 points
9	Bizarre Arts - „Pytox“	160 points
10	Dragnet - „Anni Mator“	144 points

GRAFIK:

1	Peachy/Masque - „Helge Schneider“	239 points
2	Ra/Sanity - „A.H.Self D.“	202 points
3	Mirage/Bonzai - „Vampire“	187 points
4	Dize/Silents - „Selfportrait“	161 points
5	Luma/PS Crew - „Digital Modelling“	144 points
6	Devilstar/VD - „Daddy Dearest“	139 points
7	Pris/Edge - „Fire Emblem“	133 points
8	Martin/lps Crew - „Divers Dream“	122 points
9	Fiver/TRSI - „Fishfood“	112 points
10	Zoon/Zilicon - „UnderGrove“	111 points

MUSIK:

1	Hithansen/Rednex - „Electric Church“	323 points
2	Dreamer/TRSI - „Folk-vagen“	297 points
3	Zulu & Grey/Rebels - „A Kind of Love“	264 points
4	M.C.MP/Remedy - „CyberFuck“	260 points
5	Zouff/Access - „Outer Funk“	238 points
6	Tricktrax/Tribe - „Bridge“	223 points
7	Mr. Looping/Interpool - „Hans Wurst“	189 points
8	Andy/Essence - „Illusions“	144 points
9	FBY/Sorone - „Nadir“	129 points
10	Nation/Dragnet - „Conspiro“	123 points

FAST INTRO:

1	Disaster - „Ættesuppe“	494 points
2	Tragedy - „Fast Intro“	207 points

og 16-bit-lyd er svær at slå (se anmeldelsen af denne demo på de følgende sider). Konkurrencen bød på flere raytracing-shows på A4040'ere, og så meget mere imponerende var det, at *Polka Brothers* formåede at besætte andenpladsen med en demo, der kun kræver en A1200 med fast-RAM. Demoen skulle have deltaget i demo-konkurrencen på Assembly '94 - hvor det var tilfaldt at bruge fast-RAM - men blev ikke færdig, og da reglerne på *The Party* ikke tillod fast-RAM i den ordinære demo-konkurrence, blev demoen 'flyttet' til Wild Demo-konkurrencen - og altså med held.

THE PARTY 1995?

Alt i alt var *The Party 1994* udmærket, men måske en halv dag for langt i forhold til aktiviteterne. Hvert år efter *The Party* plejer arrangørerne at benægte, at der kommer et nyt, men ikke i år - allerede under *The Party 1994* blev folk opfordret til at komme med gode ideer til næste år.

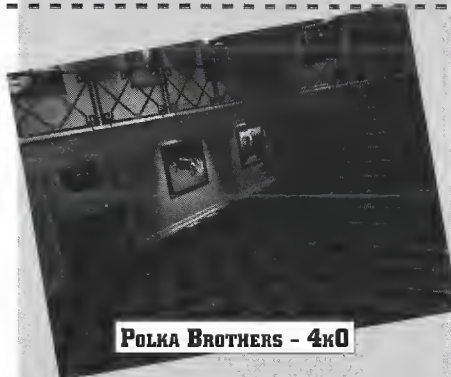
THE WILDERS - WILD DEMO

De færreste var nok på noget tidspunkt i tvivl om, at denne demo ville blive en sikker vinder af *Wild Demo*-konkurrencen - den skilte sig ganske enkelt for meget ud fra de øvrige. På den anden side må man også kunne forvente, at en A4040 med 18 Mb RAM, 1 Gb harddisk, Toccata 16-bit-lydkort og Personal Animation Recorder kan levere en del mere end en 'sølle' A1200!

Demoen består af en lang raytracet animation, der for øvrigt fylder intet mindre end 3.6 Gb upakket (PARKORTET HAR SÅ KOMPRIMERET DEMOEN TIL CA. 10%!). Opbygningen er ganske original - man flyver rundt i et galleri og zoomer så *ind* i flere af billederne - bl.a. en Bugatti og et køkken. Demoen varer 'kun' 6 minutter, men så sker der til gengæld også noget hele tiden.

Raytraceren bag demoen, den 28-årige Bo Nørgaard, anslår, at han har brugt ca. 1 måned til modellering af scenerne og 2 måneder til raytracing (i programmet *Imagine*). „Jeg brugte bl.a. en Pentium PC, men det blev ganske enkelt så dårligt, at jeg måtte lave noget af det om“, fortæller han (ingen kommentarer! -red.).

Med sine ca. 400 Mb er demoen desværre ikke noget, man lige kopierer (endsige har plads til på sin harddisk). Producenterne af de største og bedste demoer fra Wild Demo-konkurrencen regner dog med at lave en samlet video med deres demoer, som vil blive solgt til en meget lav pris - hold øje med disse sider i næste nummer, hvor vi håber at have mere information om denne video, samt hvordan også *du* kan se *Wild Demos*!

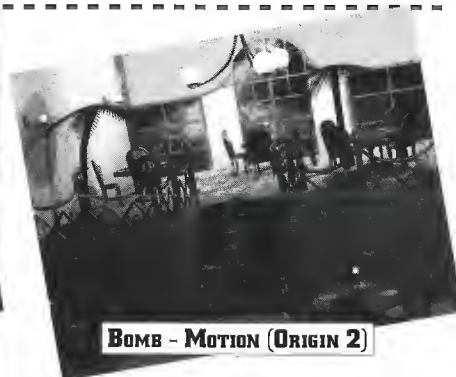

POLKA BROTHERS - 4k0

Efter en introkonkurrence på *Assembly '94* af virkelig høj kvalitet havde en del sandsynligvis store forventninger til denne konkurrence på *The Party*. Disse forventninger blev desværre gjort en del til skamme, idet ingen grupper formåede at levere noget *virkelig* originalt og imponerende.

En fortjent vinder er der dog ingen tvivl om, *4k0* fra *Polka Brothers* var. Specielt voxelspace-landskabsrutinen tog sig overordentlig flot ud på stor-skærmen, mens resten af introen var mere ordinær med bl.a. vektorobjekt-tunnel og en meget stor 'donut', der dog er mere stor end køn!

Den tidligere *Complex*-koder Crash er manden bag koden, mens Mount står bag grafikken (i form af en række 1-farvede logoer). Chromags musik er en anelse ensformig, men egentlig udmærket. Alt i alt kan man dog som sagt ikke udsætte noget på, at *4k0* løb af med sejren.

KODE	80%
GRAFIK	70%
MUSIK	78%
DESIGN	70%
OVERALL	80%


BOMB - MOTION (ORIGIN 2)

Tredjepladsen i demokonkurrencen blev besat af denne demo, der er efterfølgeren til sidste års vinder *Origin*. Følgelig var der naturligvis set meget frem til den, men desværre lever den ikke helt op til forventningerne.

Demoen indeholder kun ca. 10 rutiner, heraf desværre flest kedelige. Flot er dog vektorlandskabet, hvor man ledes rundt af en 'gående fjer', der bevæger sig i stil med dem, man kan få til at gå ned ad en trappe.

Mest imponerende er dog Wolfenstein/Doom-rutinen, der komplet med ttapper ganske enkelt er hele demoen værd - i slutningen får man endda lov til selv at bevæge sig rundt med musen. Hastigheden lader desværre en del tilbage at ønske, men en standard A1200 *har* nu engang ikke samme processorkraft som en 486-PC.

Grafikken af Suny, Trajan, Zebig og Hof - bl.a. nogle meget flotte billeder - er helt klart med til at trække demoen op. Clawz' musik er en anelse poppet, men passer fint sammen med demoen.

I betragtning af, at det er Genesis, der står bag koden, havde jeg dog alt i alt forventet noget mere og bedre af *Motion* - vi ved jo, at han kan!

KODE	87%
GRAFIK	88%
MUSIK	85%
DESIGN	81%
OVERALL	82%

THE PARTY 1994

På disse sider har vi kastet vores kritiske øjne på 4 demoer og 1 intro fra *The Party* - samt en noget alternativ megademo...

- DEMOERNE

Af Christian Estrup



**GUNNARS FARVEBIO - MEGADEMO 8
(FANGERNE I FORDEN)**

Denne demo udkom først efter *The Party*, men fortjener bestemt også et par ord med på vejen, da den - som *Gunnars Farvebio's* øvrige megademoer - i høj grad går imod strømmen.

Først og fremmest er demoens tekster 100% på dansk, så udlændinge har ikke meget at komme efter (temmelig uinteressant, i og med at de heller ikke kan læse bladet! -red.). Herudover er såvel grafik som lyd noget, man objektivt set skulle mene, enhver kan lave - og så alligevel ikke!

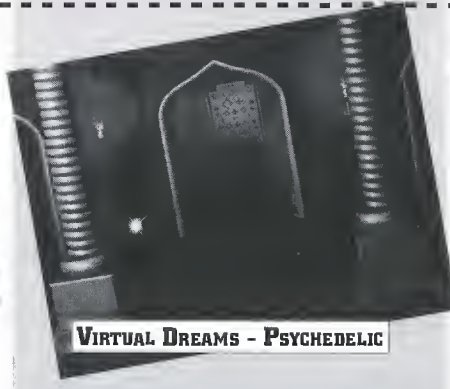
Traditionen tro indeholder demoen indtil flere parodier - således har den undertiden *Fangerne i Forden*, og fans af *Spaceballs'* demoer kan nok gætte, hvad *10 Tommelfingre* skal parodierte! Demoen indeholder sågar en hel part, der udelukkende bruges til at give alternative forklaringer på begreber som multitasking, CDTV og Sanity!

Sammenlignet med *Gunnars Farvebios* tidligere megademoer virker *Fangerne i Forden* dog lidt kort, og jeg har bestemt grinet mere af de andre demoer i 'serien'. Alligevel tøver jeg ikke med at anbefale den til enhver, der er træt af voxelspace- og Doom-rutiner, og som vil have et godt grin!

OVERALL 83%

(Kode, grafik, musik og design er udenfor bedømmelse - demoer af denne type kan kun bedømmes i en sammenhæng!)

*Konkurrencen
bød på flere
raytracing-shows
på A4040'ere*



VIRTUAL DREAMS - PSYCHEDELIC

Psychedelic er endnu en rutine-origie fra Dr. Skull, der ved adskillige tidligere lejligheder har bevist, at han er en af de bedste og ikke mindst mest produktive kodere overhovedet.

I betragtning heraf, samt det faktum, at *Psychedelic* beslaglægger 2,3 Mb på harddisken, er det dog svært ikke at være bare lidt skuffet. Blandt de over 20 rutiner er der ganske enkelt for mange, der er set før, eller som ganske enkelt er for kedelige - 1-farvede tunneler, logovridninger og plasma er ikke lige så interessante, som de har været.

Bevares, det er ikke lutter torne - specielt en vektor-'møtrik' med plasmaagtig grafik på siderne er ganske flot, og spejlings- og forstørrelses-rutinerne er da heller ikke at kimse ad. På en eller anden måde er der borte for lidt nyt, så vil man se et genialt stykke arbejde fra Dr. Skull, må man nok stadig ty til *Løve!*

Grafikken er tegnet af Ra fra Sanity, og den er meget i samme stil som *Arte* fra sidste år - det vil sige god! Musikken er komponeret af Julius fra Polka Brothers - desværre er det første modul blot et 'remix' af hans vindermodul *Total Control* fra South Sealand-partyet tidligere på året, men det er på den anden side heller ikke et modul, man tager skade af at høre igen...

KODE 84%
GRAFIK 86%
MUSIK 86%
DESIGN 78%
OVERALL 82%



ANDROMEDA - NEXUS 7

En lige så fortjent som populær vinder af demokonkurrencen var *Nexus 7* fra *Andromeda*, der ikke helt uventet fik over dobbelt så mange stemmer som nummer 2.

Demoen starter ubeskedent med credits, der fortæller, at koden - ikke overraskende - er af Dr. Jekyll og Mr. Hyde (der i modsætning til i litteraturen rent faktisk er 2 personer!). Grafikken står Archmage og View for, mens Interphase har lavet musikken. Bag ved disse credits kører en meget flot roterende galakse, så allerede her bliver linjen lagt.

Demoen består ialt af ca. 15 rutiner, heraf flere ganske originale. Heriblandt skal nævnes *Shade-Cluster* (en slags shade-dots), en roterende 'diskotekslampe' med projektører samt ikke mindst en meget flot 'skærmlukning', hvor der nærmest trækkes et tæppe til side og dukker lysstråler op bagved.

Højdepunkterne er dog helt klart *Motion Blur* og *Natural Motion*. Førstnævnte er en billed-vrider, hvor billedet bliver utydeligt under vridningen - dette skal ganske enkelt ses! *Natural Motion* består af en vektor-skrivebordslampe, der hopper op ad en trappe, over en 'kløft' osv. - ser man de programmer om computeranimation, TV2 regelmæssigt sender, er man ikke i tvivl om, hvor inspirationen til denne rutine kommer fra!

Grafikken i *Nexus 7* er godt håndværk, uden dog på nogen måde at imponere vildt. Musikken leder tankerne tilbage på næsten legendariske *Hardwired*, hvilket selve opbygningen af demoen i øvrigt også gør. Alt i alt får man mere end fuld valuta for pengene i de under 800 Kb, *Nexus 7* fylder. Denne demo bliver en klassiker!

KODE 92%
GRAFIK 83%
MUSIK 85%
DESIGN 85%
OVERALL 90%

FARVEL FRA COMMODORE SCANDINAVIA

Jesper Christensen,
der var ansvarlig for
salg og markedsføring
af Amigaen i Skandi-
navien, siger her
officielt farvel fra
Commodore
Scandinavia A/S i
Århus

Af Jesper Christensen

Dagene omkring nytår har været meget hektiske omkring Amigaen: En hidsig intensivering i forhandlingerne på Bahama omkring overtagelsen af Amiga-teknologien. Stor succes på Amiga-udstillinger i henholdsvis Tyskland og England, som begge kunne melde om besøgsrekorder. Commodore Scandinavia A/S nedlagt som operationel virksomhed den 29. december, alt imens næsten 3.000 besøgende på The Party i Herning deltog med

Amiga 1200 og 4000 som aldrig før. Endvidere måtte flere forhandlere melde udsolgt af de CD32'ere, der absolut var julens bedste tilbud.

FARVEL - MEN PÅ GENSYN

Med ovenstående in mente er det næsten uvirkeligt, at vi fra Commodore Scandinavia A/S må takke af for denne gang. Moralen og troen på en fremtid for Amigaen er dog fortsat stærk, og vi er overbeviste om, at vore loyale forhandlere også fornemmer dette, efter at de i den seneste tid har oplevet aktiv ekspeditionstid hos Commodore om aftenen og natten. Her er mange af mine kolleger mødt op for at klare dagens Commodore-opgaver, efter at have afsluttet dagen i deres nye job.

Vi har i den sidste periode brugt tiden intensivt på at lukke døren pænt efter os. Dette betyder f.eks., at vore reservedelsfolk har ydet næsten umenneskelige præstationer for at sikre reservedele.

UDVIKLERUPPORTEN FORTSÆTTER

Udviklerne, hvoraf vi har mange registrerede, kan fortsætte på næsten samme aktivitetsniveau. Amiga Bladet vil være i direkte kontakt med vor tidligere Support Manager Esben Hunnerup, således at også ikke-udviklere kan få et indtryk af, hvad der sker på denne front.

Men ikke nok med det. Amiga Developers Support Program Europe

- ADSPE - vil også fortsætte i en lettere modificeret form, så hvad enten man er registreret udvikler eller ønsker at blive det, skal man blot kontakte IDUN-SOFT på telefon 97 13 19 95, hvor Peter Lenler-Eriksen kan give gode råd. Peter har nemlig fået Commodores udvikler-server, som giver mulighed for at downloade relevante udvikler-informationer m.v.

At der netop på Amiga-udvikler-siden foregår mange interessante ting, bl.a. omkring Digital Video (MPEG og CD), oplevede vi på The Party i Herning. Vor support-afdeling holdt for fulde huse en tre timers seance omkring dette emne. Arrangørerne havde afsat halvanden time!

*"Moralen og troen på en
fremtid for Amigaen er
fortsat stærk"*

KONTAKTEN TIL FOLKET

Vi skal ikke undlade at komme ind på, at vi fra Commodores side har stor respekt for demo-scenen, og vi har haft stort udbytte af at være med på bl.a. The Party de sidste år. Vores dagligdag har i sagens natur været forretningsmæssig og support-teknisk meget konkret. Demo-scenens arrangementer giver os derfor mulighed for direkte både at se og høre, hvad Amiga-ejerne ønsker af os.

MANGE MISFORSTÅELSER

Også den ofte intense debat om Amigaens fremtidsudsigter i forhold til andre computertyper er spændende at følge med i - specielt nu, hvor der er gået en del tid med forhandlingerne om





overtagelse af Amiga-teknologien. Mange synspunkter er kendte, og andre knap så kendte. Lad os dele et par omkring fremtiden:

Tiden er løbet fra Amigaen, så forhandlerne vil ikke have den mere!

Men 82% af de engelske forhandlere tager den ind i samme sekund, de kan få leveringer - danske forhandlere er på samme niveau. Dette skyldes måske, at Amigaen giver salg på ekstra disk-drev, harddisk, CD-ROM, modem, monitor, mus, joystick, software, ekstra RAM, disketter, printer osv. - udstyr, der giver ekstra indtjening.

Der kommer ikke flere nye spil!

Tja, hvis man ikke regner Sensible World of Soccer, Cannon Fodder 2, Zeewolf, Pinball Illusions og Premier Manager 3 for noget, og så forresten „kun“ 7 nye titler fra Ocean i januar! Det er såmænd blot spil, der er lavet specielt til AGA-maskiner (som f.eks. Sim City 2000, som vi anmeldte i nummer 1! -Red.)

Jaja - men seriøs software, det er bare slut!

Så så du vist ikke Amiga-Bladet nr. 1, hvor bl.a. Digita og Softwood er ude med nye og moderne tekstbehandlere, der performer som de „kompatible“ - men til en langt lavere pris. Det er heller ikke urealistisk at forvente, at Digita's database *DataStore*, med bl.a. Easy Start Templates og online-hjælp, bliver billigere end sine konkurrenter på andre platforme.

OK, men hvad så med grafik-software, der er jo kun Deluxe Paint 5!

Her glemmer vi vist NewTek, Brilliance og ikke mindst Almatheras *PhotoGenics* (som er anmeldt andetsteds

i dette nummer) - bedre pris-ydelsesforhold er vist sjældent set!

Jamen hvem vil da købe Amigaer, når den kommer igen?

OK, der er nok ingen, der vil købe et low-cost-high-performance-anlæg med ægte multitasking operativ-system, plug and play, millioner af farver, stereolyd, samt mulighed for tekstbehandling, database, regneark, grafik, spil m.v., og det til en pris omkring 3.000 kroner!

Nej, så er det bedre at bruge 10.000 kroner med det samme for at kunne muntre sig med bl.a. memory-opsætning, interrupts osv...

"82% af de engelske forhandlere tager Amigaen ind, så snart de kan få leveringer"

Jaja da, men i det professionelle marked får Amigaen ingen chance mere - kig bare på de nye Pentium-priser

Ja, Pentium kan du roligt regne med, bliver billigere endnu (jeg er alvorligt bange for, at ordet „regne“ her skal tages med et stort gran salt! -Red.). Sagen er blot den, at i det professionelle marked er det ikke kun priser, der afgør, om man får succes. Se blot på Scala's nye reference-liste: Engelsk politi har netop installeret 27 InfoChannel-systemer, hvor man bl.a. udnytter MPEG i stor stil. KLM, det hollandske luftfartsselskab, har nu investeret i flere InfoPlayer-systemer i Schipol. KENO, et amerikansk lotto-system, har nu købt Amiga-løsninger i flere af Harrah's kasinoer.

Men alle disse eksempler stammer fra udlandet?

På den anden side af Øresund - for nu at bevæge os lidt tættere på Danmark - kører man nu Pay-TV. Her kan ca. 4 millioner svenskere se film på deres TV mod betaling, og systemet styres af Amigaer med InfoChannel.

I Danmark kan man gå ind i Skandinavien's største musikforretning med CD'ere og videoer - HMV på Strøget - deres infokanal og billet-book-

system er også styret af Amiga. Når man handler i en af landets ca. 70 Kvickly-forretninger, er de skærme, der hænger ved alle kasser, styret af Amiga med Scala-programmer. (Her kan vi så tilføje, at selveste IBM rent faktisk bruger Amigaer, nemlig til voice-response-systemet i deres meget omtalte Helpware-hotline! -Red.)

TILL WE MEET AGAIN...

Diskussionen omkring Amigens fremtid vil sikkert fortsætte, indtil retten på Bahama får afsluttet den mest spændende handel, Amiga-verdenen har oplevet til dato. Både jeg selv, mange af mine Commodore-kolleger, forhandlere, software-producenter, bladudgivere, professionelle systemhuse og ikke mindst kunder, står klar på spring, når Amigaen er tilbage - vi kan kun håbe, at det bliver snart!

Kære Amiga-ejere, både nuværende og kommende: Vi ønsker jer god fornøjelse og et godt Amiga-år i 1995 for os alle.

Hjemmecomputeren Amiga 1200 og spillekonsollen CD-32



FOTOGEN I 24 KARAT

Af Tage Majland

I sidste nummer testede vi Video Creator fra engelske Almathera, der er mest kendt for sine CD-udgivelser. Denne gang bevæger vi os, med endnu et produkt derfra, ind i de mere intime pixel-hjørner. Og det af højeste karat. Photogenics er nemlig et ægte 24-bit-tegneprogram, der vel at mærke kan køre på en standard-Amiga, hvis den blot har 2 Mb RAM og Kickstart 3.0.

Billederne kan vises på skærmen i enten HAM8 (256.000 farver), 256 farver eller gråtoner. Har man ikke AGA-chipsæt, må man dog nøjes med gråtonerne, men programmet virker stadig på samme måde. Photogenics kan selvfølgelig bruges på diverse 24-bit-kort som OpalVision og Picasso, selv om Almathera er lidt tilbageholdende med at love perfekt sammenspil med alt hardware.

„Men“, spørger du måske forvirret, „er det så et tegneprogram eller et billedbehandlingsprogram?“. Svaret er: Ja! Det har en toolbar, der til forveksling ligner de fleste tegneprogrammers, men samtidig er der indbygget kraftige funktioner til billedmanipulation.

AMIGA Bladet

BILLEDER OVERALT

Photogenics kan have flere vinduer med forskellige billeder på skærmen samtidig, hvilket i starten kan virke forvirrende. Det går dog hurtigt over, når man ser de store fordele ved at jonglere rundt med kommandovinduer, billeder og brushes på skærmen.

Det betyder, at man principielt kan have uendeligt mange billeder på skærmen! OK, indholdsfortegnelsen bliver lidt tvær, hvis man kommer over 24 billeder, uden at de overskydende dog forsvinder. 24 skulle på den anden side nok også være tilstrækkeligt (RAM-

chipsene er også gået til fagligt møde inden da, red.). Hvis man føler behov for at se dobbelt eller blot sammenligne forskellige billedbehandlinger, kan man for øvrigt klonе billederne.

GRAFIKFEJL ELLER KUNST

Det er noget af en hæmsko, at man ikke med en funktion kan få billedernes vinduer resizet til den præcise størrelse. Der betyder, at der kommer grimme pixelfejl på skærmen, som slet ikke er på det originale 24-bit-billede. Zoomer man ind på billedet, er det naturligvis i orden, men det er faktisk nødvendigt at have en billed-viewer kørende samtidig med Photogenics for at se, om alt er i orden.

Billedvinduerne kan desværre heller ikke skubbes uden for standardskærmen, så når der bliver fyldt op, må man nøjes med at køre billederne ned i minimumsstørrelse.

FIX OG FÆRDIG

Undo-funktionen er nok lige så meget en vanesag for computergrafikere, som den ikke er det for papirtegnere. Undo findes også i Photogenics i forskellige, ikke helt logiske afskygninger. Enkelte funktioner som smear og „jag-laver-lige-en-kop-kaffe“-Gaussian blur får separat undo i Image-menuen, men de fleste hænger sammen med det specielle FIX-lag. Dette er et usynligt lag oven på billedet, som man tegner på. Laver man en fejl, slettes alt det, der er tegnet på laget, altså både den nyeste fejl og de første perfekte penselstrøg. Derfor er der vigtigt at FIXe, hver gang man har lavet noget, hvilket kan være lidt svært at huske i starten.

PROGRAM MED FORMAT

Man kan stort set indlæse alle almindelige

Almathera vover med Photogenics kunsten at sætte sig mellem to stole, tegning og billedbehandling.

Kan man det, uden at falde på gulvet?

grafikformater fra andre maskiner og 24-bit-kort. På forunderlig vis mangler besynderligt nok en loader til TIFF, der er det mest almindelige format på Mac og i DTP-verdenen i almindelighed.

Photogenics saver kun som 24-bit - herunder JPG. Hvorfor Almathera ikke kunne lave en 256-farvers-konverter, må stå hen i det uvisse.

Blandt de særprægede såkaldte loadere er også en meget simpel text-writer, en billedgrabber aktiveret ved tryk på mus eller joystickknap samt funktioner til at lave baggrundsgrafik, man kan arbejde videre med. Det kan være en hel skærm med „hvis støj“, plasma eller andre mønstre beregnet tilfældigt ud fra formler. Disse billedtyper kan være ganske praktiske som udgangspunkt, men det er synd, at de ikke kan brugerstyres. Det er eksempelvis temmeligt begrænsende, at backdrop-funktionen kun kan lave farveovergange diagonalt eller horisontalt. Ligeledes er at begynde at dreje manuelt ikke det mest heldige.

FOTOGEN MANIPULATION

De ikke mindre end 50 modes til at tegne eller bearbejde aktiveres „real-time“ på billedet med det sidst regnede, så man kan sætte en klat på billedet og så trykke på forskellige modes og se resultatet med det samme. Det gør det nemt at justere eksempelvis lys og effekt i hele billedet.

Den generelt glimrende 70 siders manual giver med eksempler gode indgange til at udnytte alle de fancy funktioner, så man får lyst til at lege. Og skulle det begynde at lugte for meget af snegl, kan alle de tidskrævende funktioner afbrydes.

Mere speciel billedmanipulation er der rig mulighed for med brushes som stencils m.m.. Til gen-



Den maskuline kvinde har fået en solnedgang og rosenknap i ryggen ved hjælp af compose-funktionen. Nederst til højre et eksempel på at tegne med neon.

Fotogen i 24 karat

gæld kræver det en del træning, før man kan få noget ud af det. Hvis et par funktioner kombineres, kan man også hurtigt lave nogle pæne baggrunde til brug i f.eks. SCALA.

BESKÆRING AF MULIGHEDER

Efter rosende ord om systemet må det dog også siges at have sine begrænsninger. Billeder kan i sig selv ikke gøres større, hvis man f.eks. vil have plads til et hav nedenfor den netop skabte solnedgang. Så må man ty til at bruge brushes, som desværre er i vinduesglas og -ramme, modsat i almindelige tegneprogrammer, hvor man alene flytter rundt på grafikstykket. Derfor får man en ret uheldig effekt, når billeder mixes sammen med compose, idet baggrundsfarven fra brushen følger med. Problemet kan delvis afhjælpes med nogle tricks, men systemet er stadigvæk tungt.

Det er ikke muligt hverken at bøje billeder eller tekst, hvilket er en klar mangel. Frihedsgraderne i funktionerne er også for få. Det ville eksempelvis være smart at kunne lave pixelize eller blur gradvist.

IKKE BEDRE END BLYANTEN

Men er Photogenics et tegneprogram? Well, manualen gør meget ud af programmets 13 brush-typer, og flot ser det ud på bogens eksempler. Der er nogle interessante stifter lige fra farvekridt til stof, samtidig med, at man kan eksperimentere med forskelligt tryk og gennemsigtighed. De store hurtige poetiske strøg skal man dog ikke forvente at kunne lave, medmindre man har en tiger i tanken. Det er meget processorkrævende at lave sådanne bevægelser i 24-bit. Helt så nemt slipper man ikke lige af med papir og blyant.

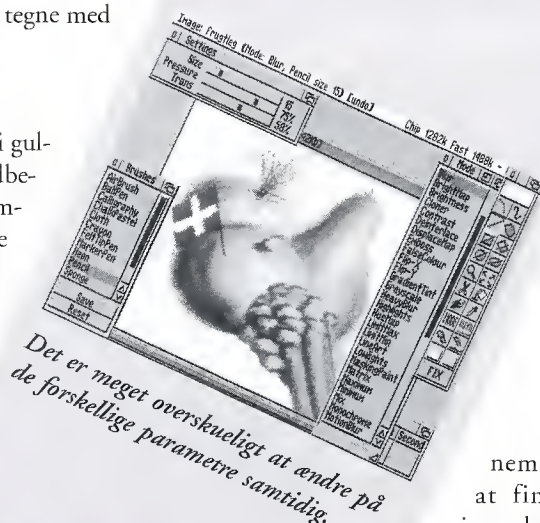
Stadig må man medgive Almathera, at de forskellige brushes giver spændende muligheder, f.eks. til at tørre let med farvet stof hen over et billede. En klar mangel er dog en kurvefunktion

og muligheden for at kunne tegne med sine egne custom-brushes.

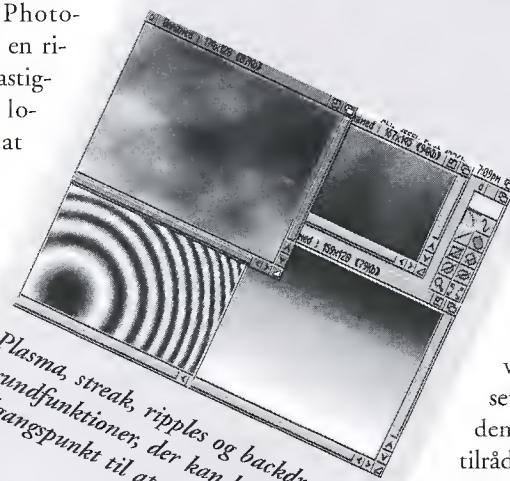
BALANCE MELLEM TO STOLE

Photogenics går ikke i gulvet ved at kombinere billedbehandling og tegning. Programmet er behageligt at arbejde med og kan bearbejde 24-bit, men i en sådan kombinationsløsning bliver det svært at give nogle vilde nye muligheder.

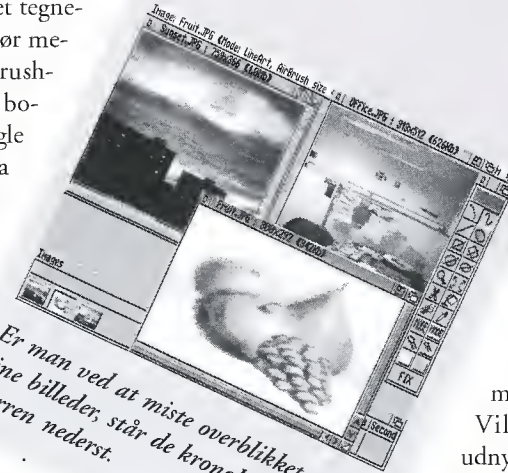
På en A1200 med fastmem og co-processor arbejder Photogenics i en rimelig hastighed - i lores vel at



Det er meget overskueligt at ændre på de forskellige parametre samtidig.



Plasma, streak, ripples og backdrop er grundfunktioner, der kan bruges som udgangspunkt til at tegne videre på.



Er man ved at miste overblikket over sine billeder, står de kronologisk på barren nederst.

hel del. Hastigheden hænger også meget sammen med, hvor mange jern man har i ilden samtidig. Alt tapper hukommelse, men det hjælper en del på hastigheden, at man sætter de inaktive billeder ned i minimumsstørrelse. De er

mærke.

Vil man udnytte sin multisync-skærm fuldt ud, er det nødvendigt med en stærkere datakraft.

SYSTEMKRAV:

- Minimum Kickstart 3.0
- 2 Mb RAM, men 4 Mb tilrådes
- AGA-chipsæt ikke påkrævet, men nødvendigt for at have farvedisplay

Udgivet af: Almathera Systems Ltd.
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233
Pris kr. 598,-

Allerede efter nummer 1 har vi modtaget mange breve fra læserne - på disse sider bringes et uddrag heraf

Til Amiga Bladet

Det er glædeligt at se, at der endelig er nogen, der tør at satse på et "rent" Amiga-blad igen. Det er især glædeligt at se, at abonnenter vil få en coverdisk sammen med bladet. I den forbindelse har jeg et forslag: Hvad med at lave en test af et kvalitets-PD/Shareware-program i hvert blad, og samtidig lægge det testede program på cover-disken? (det kunne måske få flere til at tegne et abonnement, hvis de læser om et godt program). Jeg har i de sidste to til tre år primært dækket mine behov for brugerprogrammer fra PD/Shareware-bibliotekerne. En sådan test-serie vil forhåbentlig på længere sigt ændre Amiga-brugernes holdning til piratkopiering, når man kan "bevise", at de fleste almindelige brugere (næsten) altid kan nøjes med et PD/Shareware-program. Til den overkommelige pris (normalt 100 - 150 kr.), får man jo en manual, ret til billige opdateringer, mulighed for at få programmøren til at lave en special-version, hvis man har specielle ønsker o.s.v.

Anders Drejer, Rønne

Hej Anders,

jeg vil starte med at takke mange gange for dit ualmindelige positive brev. De ideer, du beskriver, er ganske gode, og allerede fra nummer 3 vil vi tage nogle af dem op. Hvorvidt det eventuelt kan afholde folk fra at lave piratkopier, tvivler jeg dog noget på, men vi er selvfølgelig klar til at hjælpe, hvor vi kan. Du har ganske ret i, at det oftest er nogle ganske gode programmer, man kan få gennem PD/Shareware til rimelige penge, så vi kan kun opfordre folk til at registrere deres PD/Shareware-programmer. Husk på, at det trods alt er softwaren, der holder liv i computeren i den sidste ende.

Amiga Bladet - flot navn. Det er måske ikke særligt originalt, men det er da meget sigende. Lad mig starte med at takke Jer for, igen at udgive et rent Amiga-blad. Jeg ved ikke, om det første nummer var så tyndt, fordi I mangler ideer, stof eller medarbejdere. Jeg kan kun hjælpe med ideer; men dem har jeg da også et par af:

1. Kunne I ikke lave en "Beginners Guide to Comms"? Og jeg mener virkelig "Beginner", da der er masser af modem- og netguider i engelske blade; men det er svært at følge med - særligt når det er på engelsk.

2. En sammenlignende A1200 acc./RAM-kort test af alt, hvad der er i danske butikker.

3. En selvbygger-klumme. Ikke nødvendigvis fast; men af og til. F.eks. En sampler, et RAM-kort eller en ZORRO-expansionsbox til A500.

Søren Schlitauer, Frederiksberg.

Hej Søren,

jeg tror, vi starter med din beskrivelse af vores første nummer som "tyndt" - jeg håber, det er sideantallet, du refererer til... Sideantallet er 32, og dette skyldes primært det lave antal annoncer i bladet. Kigger du på andre Amigablade og piller antallet af annoncer ud, vil du se, at kun ca. 40% eller mindre af det reelle sideantal er artikelsider - resten er annoncer eller konkurrencer. Hos Amiga Bladet finder du mere end 50% artikelsider.

Ganske enkelt: Flereannoncer, flere sider! Amigamarkedet er ikke, hvad det har været, og derfor er det vigtigere, at vi udkommer hver måned med et tyndt magasin,



end at vi udkommer hver tredje måned med et tykt magasin, og herefter slet ikke kommer overhovedet! Got the point? Nu tilbage til dine spørgsmål:

1. Først lidt 'dril': Du skriver, at det er svært at følge med, når det er på engelsk, men samtidig skriver du, at vi skal lave en "Beginners Guide to Comms" - skal den være på engelsk? Vi har taget din idé op omkring dette emne, og hvis du holder øjnene åbne, er det en mulighed, at der snart sker noget i Amiga Bladet.

2. Det kommer som småtest i Amiga Bladet. Vi skulle jo helst ikke mangle stof lige med det samme, vel? Det er dog muligt, at vi samler noget af udstyret i temaartikler.

3. Tidligere Amigablade har forsøgt dette, men alle er stoppet igen. Dette skyldes, at interessen for disse blandt læserne er meget lille. Det er jo trods alt Amiga-Bladets fornemste opgave, at så mange som muligt bliver tilgodeset, så indtil videre kan jeg ikke love dig noget, desværre, selv om også jeg holder af en varm loddekolbe ind imellem.

Fortsat god fornøjelse

Thomas har skrevet ind til vores konkurrence og afslutter således;

I øvrigt vil jeg rose Jer for et godt blad (dog gerne lidt mere hardware/programmering).

I har p.t. ingen brevkasse, men jeg vil gerne høre, om I kan hjælpe mig med et maskinkode-programmeringsproblem: Når jeg har startet mit program op i Workbench og modtaget min WBStartup-essage, og så lukker programmet igen med *RemTask()*, så forsvinder der 208 bytes (præcist, og hver eneste gang!). Starter jeg derimod mit program op med CLI, så mister jeg ikke en eneste byte! PLEEEAAASE!!!! Hjælp mig, hvis I kan.

Thomas Graff Thøger,
Dyrehavevej 4, 3400 Hillerød

Hej Thomas,
det er ganske rigtigt, at vi ikke havde en brevkasse i første nummer, men det er vel ganske naturligt, da der ikke var nogle, der vidste, at vi eksisterede. Nummer der til gengæld rigtig mange breve, og vi gør, hvad vi kan, for at besvare dem alle.

Med hensyn til dit programmeringsproblem, husker du så at besvare din WBStartup-message (med *Reply-Msg()*)? Gør du ikke det, vil messagens hukommelse nemlig ikke blive frigivet - hvortil kommer, at du risikerer, at dit program går ned! Husk derfor altid at besvare WBStartup-messagen!



Vi har modtaget rigtig mange positive kommentarer, som vi naturligvis er glade for - ris og ros er jo med til at præge udviklingen på bladet. Nedenstående bringer vi nogle uddrag af de mange kommentarer, vi har fået med på vejen.

Jeg vil gerne ønske redaktionen til lykke med et godt blad. Og jeg håber, at den seriøsitet, der præger det første nummer, vil fortsætte fremover. Jeg er selv den lykkelige ejer af en Amiga 1200. Derfor er jeg glad for igen at kunne læse et blad, der udelukkende handler om Amiga. Tak for det!

Ebbe Jönsson, Roskilde

Med mange tak for et godt og grundigt AMIGA-blad.

Morten Poulsen, Holstebro

Rart at få pustet lidt liv i den gode gamle Amiga-ånd. Held og lykke med bladet.

Ulrik Limkilde, Hellerup

Blæret blad! Set frem til et rent Amiga blad i ÅR! (OK - måneder) Lidt tyndt på sider, men det var jo at forvente. Keep up the good work, and keep the faith!

Michael Pedersen, Århus V.

Det er FEDT, at der er kommet et dansk Amiga-blad!!

Thomas Frigast, Holbæk

THE AMIGA GURU BOOK

Hvem husker ikke den berygtede 'Guru Meditation'? Tyskeren Ralph Babel har begået en bog om emnet - og en hel del mere

Af Christian Estrup

Ralph Babel er en gammel kending i Amiga-verdenen - han står bl.a. bag Babel-CD-ROM-filsystemet - og det er tydeligt, at manden ved, hvad han skriver om. Dét er for øvrigt temmelig meget - med sine over 700 sider er bogen således et pænt stykke over lommeformat!

IND I AMIGAEN...

Bogens tre hovedemner er programmering (med hovedvægt på C og til dels Assembler), Amigaens interne arkitektur og ikke mindst AmigaDOS.

Sidstnævnte er med sine over 400 sider - hovedparten af bogen - helt klart hovedemnet. Blandt emnerne er f.eks. en detaljeret gennemgang af filsystemer, samtlige dos.library-rutiner, fejlkoder og datastrukturer. De rigtig avancerede vil glæde sig over kapitlerne om packets og handlere samt hunk-typer. Alle emner er for øvrigt eksemplificeret med kildetekster i C.

Bogen er ganske humoristisk skrevet, og hvert kapitel indledes med en række citater fra computerens, programmeringens eller Amigaens historie. Således præsenteres man bl.a. for følgende, hvis man vil læse om debugging:

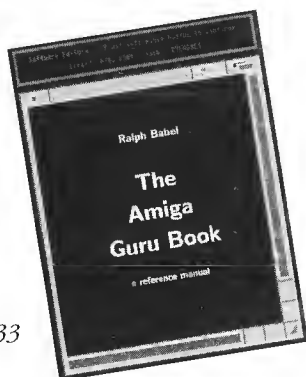
„Data vu: Fornemmelsen af, at du har rettet lige netop denne fejl tidligere.“

GOD, MEN DYR

The Amiga Guru Book er absolut ikke en bog for nybegyndere udi Amiga-programmering, men de lidt mere øvede vil med garanti finde noget, de ikke har kunnet finde andre steder - bogen har da også undertitlen *A Reference Manual*.

Prisen på 598 kroner virker dog urimelig høj, ikke mindst i betragtning af den på bagsiden anbefalede tyske pris på 79 DM - omkring halvdelen - men det er man jo efterhånden vant til.

Pris kr. 598,-
Udlån: Betafon, tlf. 3314 1233



AMIGA Video

VLab Motion 11.995,-

Optag, rediger og afspil digital video på Amiga harddisk i fuld Broadcast kvalitet. Perfekt til professionel TV og video produktion.

Med video effekter, Blue-Box system, tekstning m.m.

* 25 billeder/sek. * JPEG 1-100%.

* Broadcast format og kvalitet.

* Composit og Y/C (S-VHS) in/out.

* MovieShop software 2.1.

* 16bit 48KHz stereo lyd m. Toccata.

Se test af VLab Motion 1.2 i de internationale Amiga og video blade. Nu leverer vi v. 2.1 med bl.a. synkron Audio redigering.

Kom og få en demonstration. Vi garanterer: Du kan ikke gætte, hvad der kommer direkte fra video og hvad der afspilles fra harddisk.

Tilbehør: Toccata og I/D modul til bl.a. High-End Component specifikation.

Toccata Lydkort 2.995,-

16bit 48KHz stereo sampler og lydkort med D.S.P.

LightRave 3D 3,5 6.995,-

3D programmet, der benyttes til animation og special-FX i film og TV serier som Star Trek, RoboCop og SeaQuest.

Retina Z3 24bit kort 3.895,-

Det bedste grafik kort til A3/4000.

GVP Spectrum 24bit 3.695,-

Til A2/3/4000. Med 2MB RAM.

Y/C Genlock 3.995,-

Vi har mange andre video produkte også high-end S-VHS/Hi8 Hitachi camcorder og video mashiner til lavpris.

CyberStorm Accelerator

Cyberstorm fra Advanced Systems er det kraftigste accelerator kort til A4000.

Modul opbygget med grundkort, CPU kort, 128MB RAM kort, SCSI og Ethernet/Serielt kort. Dptager ingen Zorro slot. Kan udvides fra 040 til 060 CPU.

CyberStorm med CPU og RAM kort:

68040-40Mhz 9.995,-

68060-50Mhz 13.495,-

Data medier

FastLane Controller 3.895,-

Fast SCSI II controller, 256MB RAM kort og DynamiCache. 5-10MB/sek. i A3/4000.

Toshiba CD-ROM 2.895,-

Triple Speed drev, 510Kb/sek. SCSI I&II. Verdens hurtigste access tid. PC World DK om Toshiba: "Aldrig har vi set så overbevisende en ydelse fra et CD-RDM drev".

TEAC 4GB Streamer 4.995,-

Endelig en Giga streamer til lavpris. SCSI I&II. 6MB/min. 1.3GB på standard bånd. 4.2GB på HD bånd. Se det tyske Amiga Magazine nr. 1 '95: "Sehr gut".

270MB SyQuest 4.295,-

270MB Media 845,-

3,5" harddisk med udskiftelige media. Op til 4MB/sek. Fås med AT & SCSI interface.

540MB Fast ATA SG 2.195,-

Ekstremt hurtigt Fast ATA harddisk. Kører ca. 1.7MB/sek. i A4000.

1-7GB Fast SCSI II Ring

Emplant MAC & PC

Drømmer du om en enkelt computer, der kan køre Amiga, Mac og PC software, så er Emplant kortet til A3/4000 løsningen.

Alt Mac og PC software incl. Windows, DS2 m.v. 256 farver (24bit med grafik kort). Fuld support af RAM, HD, CD-ROM, printer, scanner m.m.

Emplant + MAC modul. 3.695,-

PC 586 Modul. 1.695,-

SCSI + Seriel modul. 995,-

Diverse

TKR 19,2K Modem 2.295,-

TKR 28,8K Modem 2.695,-

TKR 19.200/28.800 baud HighSpeed Fax modem til Amiga/PC/Mac. Test vindere i det tyske 'Amiga Magazine'. Leveres med software, Amiga kabel og strømforsyning.

ISDN Master 3.895,-

Med en ISDN forbindelse og ISDN Master kortet overføres 2 x 64.000 bit pr. sek. Desuden indbygget sampler og tlf. svarer, der gemmer beskeder på harddisk.

A4000 Tower EXP 4.650,-

Gigant A4000 Tower kabinet og expansion m. 7 stk. Zorro III slot (5 PC/2 video). Plads til bl.a. 6 x 5,25" og 5 x 3,5" drev.

TVM AS3G Monitor 2.695,-

Den perfekte farve monitor til A4000.

PageStream 3.x 2.295,-

Det nye DTP program til Amiga.

Cannon BJ10sx printer 1.795,-

BJC 4000 Farveprinter 3.995,-

Epson Stylus printer 2.295,-

1,76MB Disk Drev 1.150,-

Intern eller extern drev til 880/1760Kb disketter. Til alle Amiga'er med DS 2+.

A1200 Tilbehør

Blizzard er kåret som de bedste A1200 udvidelses kort af Amiga bladene, se bl.a. Amiga Computing, -Format, -Magazine, -Special m.f.

Blizzard 1220 2.495,-

4MB 32bit RAM kort med 28MHz accelerator (4x hurtigere).

Blizzard 1230-40Mhz 2.695,-

68030 accelerator med plads til 32MB RAM og SCSI controller.

Blizzard 1230-50Mhz 3.895,-

50MHz CPU & 50MHz 68882 FPU.

68882 FPU +40Mhz Osci. 1.195,-

130MB 2,5 harddisk 2.195,-

Spørg efter andre harddisk løsninger til A1200 (2,5/3,5").

CD-1200 2.695,-

CD-ROM drev til PCMCIA porten.

RAM

Vi har alle typer SIMM RAM (32pin, 72pin, GVP m.v.) til laveste dagspris. Ring.

Amiga computere samt den nye Draco super Amiga, ring.

Vi har også monitoren, printere, scannere og meget andet.

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

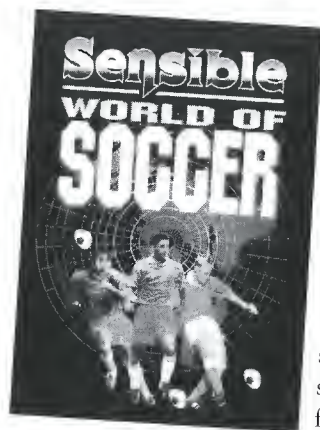
Åben 10.00-17.30.

Scanteam Fax 86181601 Tlf. 86181600
Fredensgade 42. DK-8000 Århus C. Giro 7 51 47 27

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Så er det her langt om længe - de små nuttede fodboldspillere er på banen igen!

Af Peter Villani



Sensible World of Soccer (SWOS) er follow-up'en til Sensible Soccer (SS). Hvis du i SS har savnet muligheden for at opbygge dit helt eget hold af superspillere, som du kan skælde hæder og ære fra, sætte af holdet eller måske endda

fyre, fordi deres træner er en opblæst nar, der aldrig bliver tilfreds med sit hold (wow, længere sætning skal man lede længe efter, hva'?), så læs videre!

EN FORNUFTIG VERDEN FULD AF FODBOLD

„Hvad er der sket siden SS?“, hører jeg nogle få utålmodige sjæle spørge. Som alle - undtagen disse få utålmodige sjæle - vil vide, er den største nyhed i SWOS manager-delen. Du har nu fået det privilegie at spille enten som spiller, manager eller begge dele på samme tid. Som (player-)manager, kan du arbejde for 1 af ialt (ca.) 1500 hold (til sammenligning er der ca. 100 i SS!). Dette hold kan du samle fra et virvar af mere end 26.000(!!!) spillere. Imponerende eller hva'? Men vent! Der er mere! Alle 1500 hold er 100% opdaterede med virkeligheden og alle 26.000 spillere har realistiske, personlige statistikker. Kort sagt er stort set alle professionelle hold, ligaer og cups med i SWOS.

Hvis man f.eks. er utilfreds med, at Danmarks landshold ikke kvalificerede sig til VM, har man alle tiders mulighed for at arrangere en VM-turnering med Danmark og 23 andre landes deltagelse. Eller hvad med en fiktiv turnering med regler efter helt eget valg?

Endnu en meget interessant nyhed er taktik-editoren. Hvis du ikke har nok i de 10 'indbyggede' opstillinger,

kan du selv designe 6 taktikker, som du kan gemme og benytte til hver en tid.

„MEN....STATISTIKKER....TAKTIKKER....JEG ER JO FORTAPT!“

Nix! Den nye manager-del er ganske vist utrolig omfattende, men brugerfladen er alligevel holdt på et eksempelvis simpelt plan. Det vigtigste, man skal være opmærksom på, er faktisk, hvilken position spilleren har (målmand, venstre wing eller noget helt tredje), og hvilken tilstand spilleren er i (skadet, suspenderet eller frisk). Her er der ikke noget med, at en spiller begynder at miste koncentrationen under kampene. Alle spillerne har som sagt hver især detaljerede statistikker, men disse er ikke nogen, man kan undersøge nærmere eller lave om på.

Selv taktik-editoren er til at finde ud af. Kort sagt foregår det sådan, at man bestemmer, hvor spillerne skal løbe hen i forhold til, hvor bolden befinder sig.

"Der findes p.t. ikke noget player/manager-spil til Amigaen, der kan måle sig med SWOS!"

BYTTE-BYTTE-KØBMAND....

Mellem hver kamp kan man se, hvordan holdene klarer sig i de forskellige turneringer, cups osv. Man kan også undersøge, hvem topscorerne er, evt. for at se, om ens egen yndlings-angriber er på listen - eller måske for at finde ud af, hvem der skal erstatte ham! Får man behov for - eller bare lyst til - at erhverve sig en ny spiller, kan man - som en anden slavehandler - tage et kig på markedet og se, hvilke spillere der faldbydes. Har de alle sammen rådne tænder eller virker de på anden vis utiltrækkende, kan man kontakte en klub direkte og byde på en spiller, som egentlig ikke er til salg. Mangler man kontanter, kunne

det jo være, at man kan friste med en byttehandel?

FORNUFTIG SOFTWARE

På grønsværen er SWOS næsten identisk med SS, dog er både grafikken, lyden og det unikke 'feel' blevet meget svagt forbedret, og SWOS er om muligt blevet endnu mere unikt med tilføjelsen af manager-delen. Der findes p.t. ikke noget player/manager-spil til Amigaen, der kan måle sig med SWOS! Bevares, SWOS kan stadig forbedres. F.eks. er det altid rart at have mulighed for at score på sakse-spark, og hvad angår lyden, kan Sensible Software lære en del af Goal!. Men det har utvivlsomt været klogt, at man i denne omgang har koncentreret sig om at bevare alt det, som gjorde SS så populært, samt at tilføje den glimrende manager-del - en dimension, som Goal! eksempelvis ikke kan prale af.

VM MIG HER OG VM MIG DER

Af alle de nye fodboldspil, der var tale om under VM i USA '94, er Sensible World of Soccer det eneste, som ikke udkom i forbindelse med VM. Pudsigt nok er det også det eneste af samtlige disse spil, der virkelig er kvalitet.

SENSIBLE SOCCER

Format : A500
 Udgivet af : Sensible Software
 Renegade
 Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
 Pris kr. 249,-

GRAFIK :	82%
LYD :	83%
GAMEPLAY :	93%

THE LION KING

Af Morten Julin

Efter nogles mening er filmen en tand for voldelig, ikke mindst for de børn, den på mange måder henvender sig til. Disney synes at have lyttet til kritikken, for *The Lion King* hører absolut ikke til de mest voldelige spil på markedet.

DENNE NUTTETHED...

Man spiller naturligvis rollen som lille Simba, og skal gennem syv baner for til sidst at kunne gøre krav på tronen, som hans onde onkel Scar så formasteligt har frarøvet ham. Og ja - Simba er mindst lige så sød og smilende som i filmen! Kommer der f.eks. en sommerfugl flyvende forbi ham, mens han står stille, ser han først forundret op på den, for derefter at vende rundt, idet sommerfuglen passerer ham. Jo, Disney (og Virgin) kan bestemt deres håndværk.

"Simba er mindst lige så sød og smilende som i filmen"

NÆSTEN HELT FREDELIGT

På sin færd skal Simba uskadeliggøre masser af insekter, krybdyr og naturligvis ikke mindst de onde og dumme hyæner. Dette foregår dog ikke ved hjælp af våben - de mindste fjender skal der derimod blot hoppes på, mens

Først var det *Aladdin*, og nu har også Disney's *Løvernes Konge* fundet vej fra biograflærredet til computer-skærmene

de lidt større kræver, at han først brøler(!) af dem - et ganske originalt og meget velkomment alternativ til de traditionelle 'masseødelæggelses-våben'.

Simba har et 'brøle-meter', der viser, hvor kraftigt et brøl han kan udstøde. Dette stiger med tiden - specielt i starten lyder hans brøl således mest som et 'mjav' - fuldstændig som i filmen.

Simba er naturligvis ikke uden hjælp - rundt omkring kan han således finde ekstra energi og liv, ekstra brølekraft og 'continue'-mærker - sidstnævnte gør, at man ikke skal starte helt forfra, hvis man dør.

PRØV DET

Alt i alt er *The Lion King* et ganske vellykket spil. Animationerne er vidunderlige, og grafikken er nydelig, uden dog på nogen måde at imponere. Lyden består af middelmådige effekter samt naturligvis melodierne fra filmen - disse er lige fra geniale til kedelige og direkte falske.

Spillets sværhedsgrad er helt perfekt - der går lige netop ikke så lang tid med at løse et problem, at det bliver direkte frustrerende. Man kan for øvrigt justere sværhedsgraden, hvilket resulterer i flere eller færre liv og 'continue'-mærker.

Med først *Aladdin* og nu *The Lion King* har Virgin bevist, at filmlicenser absolut ikke altid behøver at være dårlige spil - og tak for det! Tager man prisen (249 kr.) i betragtning, er *The Lion King* oven i købet et rent fund - køb det!



THE LION KING

Format : A1200
Udgivet af : Virgin
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
Pris kr. 249,-

GRAFIK : 82%
LYD : 80%
GAMEPLAY : 87%

85
OVERALL

MORTAL KOMBAT

Forstår din hund dig ikke?
Var din morgenkaffe kold?
Har du i al almindelighed
haft en elendig dag?

Af Peter Villani

Uanset årsagen: Hvis du har nogle aggressioner, du gerne vil af med, så har du opsøgt det rette sted. Shao Kahn's Outworld-turnering er nemlig en sjælden begivenhed, hvor alle kneb gælder. Faktisk skal dine kampmetoder helst være så drabelige som muligt, hvis du vil gøre dig håb om at vinde respekt.

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!

14 af de mest koldblodige krigere i (under)verdenen er mødt op (heraf er de 5 gengangere fra MK I). En af disse suspekter typer er dig. Turneringens vært, Shao Kahn, har åbenbart syntes, at demonen Shang Tsung ikke skulle snydes for denne turnering, bare fordi han døde i etterten! Derfor har han givet ham sin ungdom igen, så han kunne stille op. Det har oven i købet givet dig muligheden for at styre ham.

2 af de 14 kampgerrige skabninger er hhv. Kintaro og Shao Kahn. Førstnævnte er af samme race som Goro - du ved, ham mutanten med det forkerte antal arme fra etterten. Kintaro er blevet rigtig alvorligt olm over sin afdøde racefælles utiltrækkende skæbne. Ved at optage ham i turneringen har Shao Kahn givet Kintaro lov til at gøre, hvad han kan for at hævne sig. Kintaro



og Shao Kahn er de eneste, man ikke får lov til at tage kontrollen over, så har du altid haft en uforklarlig trang til at have fire arme, så bliver det altså ikke i Mortal Kombat (i denne omgang).

Besejrer man de 12 jordiske kombattanter, får man lov til at møde Shang Tsung. Klarer man også ham, møder man Kintaro, og som rosinen i pølseenden har vi Shao Kahn selv.

THE OUTWORLD TOURNAMENT

Koncentreret står jeg og berragter de to kombattanter, som bruger de modbydeligste kneb, de og deres fordrejede fantasi har været i stand til at udvikle. Mange afkrigerne, der er mødt op til turneringen, er kendte ansigter, men disse to kender jeg intet til - endnu. Jeg forsøger at aflæse deres kamp-teknikker og svage punkter, hvilket utvivlsomt vil komme mig til gode senere, når jeg skal møde dem.

Jax bliver kastet tilbage, idet et smertefuldt snit fra Baraka's ene klinge lynhurtigt rammer ham. Med vægten af sin store krop svarer Jax igen med et ufattelig kraftfuldt stød i jorden, som får benene under Baraka til at skælve. Baraka's afskyelige ansigt udviser dog ingen usikkerhed, og i et kraftigt spring sparker han ud efter sin fjende. Jax's smidighed forbavser mig, da han undviger angrebet og bogstaveligt talt griber Baraka. „Gotcha!“, udbryder han, og et kraftigt smæld overdøves næsten af Baraka's bestialske smertensbrøl, idet han lander på skuldrene af Jax i en stilling, som tydeligvis er mindre bekvem.

Endnu en gang forbavses jeg, da Baraka, trods sin hårde behandling, hurtigt fejrer benene væk under Jax, som

falder til jorden. Selv om der ikke går lang tid, før Jax er på benene igen, når han kun lige at høre Baraka's klinger, som med lynets hast suser om ørerne på ham. Jax er omsider løbet tør for energi, og enhver kan se, at han har problemer med at stå oprejst. Jeg hører Shao Kahn's ubehagelige stemme: „Finish him!“. Det gyser i mig, da det gru-vækkende bæst, Baraka, finder klingerne frem og nærmer sig sin svækkede modstander. Med en umenneskelig koldblodighed tvinger han sine klinger ind i Jax's hjælpeløse korpus. Mit blik sænker sig ned på fødderne af den uheldige taber, og da disse begynder at hæve sig fra jorden, beslutter jeg, at jeg har set tilstrækkeligt.

FINISH HIM!

Yep! Vold skorter det sig bestemt ikke på i MK II, og netop derfor nægter jeg at anbefale det til børn og sarte personer. MK II ligner sin forgænger til forveksling, men er en stor del sværere. Deltagerne i Outworld-turneringen har tilsyneladende lært af deres fejl og er blevet klogere. Selv på 'very easy' - som ca. svarer til 'medium' i MK I! - er det en stor opgave at besejre Shao Kahn & co., og jeg tvivler lidt på, om folk, der er uøvede i beat'em-up genre, vil have megen glæde af MK II. Men under alle omstændigheder er MK II et solidt bank-din-næste-spil med god grafik og lyd og lidt for overdrevne mængder af blod efter min smag.

MORTAL KOMBAT II

Format : A500
Udgivet af : Midway/Acclaim
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
Pris kr. 329,-

GRAFIK : 89%
LYD : 88%
GAMEPLAY : 86%

87
OVERALL



Lords of the Realm

Af Peter Villani

Bag på LotR's indpakning, kan man bl.a. læse, at spillet indeholder musik fra den rigtige tidsperiode. Det fascinerer mig at tænke på, hvilke nerver af stål, folk må have haft dengang. Jeg selv måtte bukke under efter ganske kort tid. Efter at have slået musikken fra, kan man gå i gang med at regere sit fattige amt. Den første beslutning, man skal træffe, er, om man vil satse på korn, køer eller får. Korn er den billigste form for føde, men køernes mælk kan ernære en stor del af befolkningen, og fårenes uld kan sælges. Desuden kan både køer og får slagtes om nødvendigt.

Er valget for svært, kan du bare fylde dine marker med lidt af hvert. Udbyttet af dit landbrug skal først og fremmest bruges til at brødføde befolkningen i dit amt. Hvis afkastningen fra landbruget er dårligere end forventet - f.eks. p.g.a. rotter, ulve eller dårligt vejr - kan man som regel købe, hvad man mangler af de omreisende handelsmænd, der kigger ind i ny og næ. En gang om året bliver man præsenteret for en status af årets gang.

LONG LIVE THE KING!

Den vigtigste opgave, man som leder har i starten, er at få sit folk til at trives; så befolkningen og samfundet kan vokse. Når indbyggerne er mange nok, kan man tildele nogle af dem andre opgaver end vedligeholdelsen af landbruget. Har man ikke lige dukater nok til at købe det af marskandiseren, kan man evt. sætte en del af befolkningen til at udvinde jern til våben eller sten til opførelsen af et slot.

Så længe dit amt ikke har et slot, er det konstant i stor fare for at blive overtaget af en af dine fem forhadte fjender. Konstruktionen af slotte er en del i LotR, der er gjort meget ud af. Man kan enten vælge et af de færdige 'blueprints' af rigtige slotte fra det 13. århundrede eller selv designe sit helt personlige slot - komplet med voldgrav, vindebro.

På et tidspunkt må man ud og søge andre græsgange. Derfor er det nødvendigt at danne en hær eller hyre en flok lejesoldater, som kan tage ud og erobre nyt land. Dette kan gå ret fredfyldt til, hvis landet ikke i forvejen styres af nogen, og indbyggerne ligefrem ønsker en leder. Men trænger man ind på en fjendes territorium, må det - som

Vi skriver 1268, og England er uden konge. Pøbelen ønsker en vis og god adelsmand, som de med stolthed kan kalde deres konge. Som du ved, er det dig, folket søger. Alligevel er der andre såkaldte adelsmænd, hvis ambitiøse ønske ligeledes er at regere landet. Derfor må du gøre dig den ulejlighed at bevise din egenhed til titlen: *Konge af England*.

du måske har gættet - afgøres med kamp...

HVIS DET LYDER BEKENDT...

...så er det sikkert fordi, LotR kort sagt er en krydsning mellem *Defender of the Crown*, *Civilization* og *The Settlers*. Resultatet er et rigtig underholdende og holdbart spil. Til LotR's kritik bør det nok nævnes, at på en almindelig A500 med 1mb ram, som det blev testet på, er hastigheden til tider lidt træg, og uden en harddisk bliver tålmodigheden sat på en prøve. Grafikken er nydelig, men kun en lille gang imellem hører man noget til lydeffekterne, som til gengæld er ganske vellykkede. LotR hører til de spil, der er komplicerede at sætte sig ind i, men til gengæld er svære at slippe igen.



"Konstruktionen af slotte er en del i LotR, der er gjort meget ud af"



LORDS OF THE REALM

Format : A500
Udgivet af : Impressions
Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
Pris kr. 369,-

GRAFIK : 84%
LYD : 58%
GAMEPLAY : 91%

86
OVERALL

KORT OG GODT

Skærbilleder fra
'Pussies Galore'
udviklet af
Team 17

Af Morten Julin

Fem spil - heriblandt tre bilspil - har denne gang fundet vej til vor 'lyn-anmelder'

POWERDRIVE (U.S. GOLD)

Har du altid drømt om at blive rallykører, giver PowerDrive dig muligheden for at race gennem skove, ørkenner, bjergpas og tilfrosne søer på ialt 8 forskellige baner fra Monte Carlo til Kenya.

Desværre er styringen temmelig besværlig, og da hverken grafik eller lyd er noget at skrive hjem om, kan PowerDrive nok kun anbefales til store fans af genren.

Format: A500

Set hos Betafon, tlf. 3314 1233

TOPGEAR 2 (GREMLIN)

TopGear 2 er et traditionelt 3-D-racerbilspil for 1 eller 2 spillere (i 2-spiller-mode bruges split-screen). Når man (forhåbentlig) har vundet nogle penge, kan de bruges på bedre biler, udstyr osv.

Lyder det bekendt? Ja, ikke? TopGear 2 er set meget bedre mange gange før, og det er mig en gåde, hvori AGA-udnyttelsen i A1200-versionen består - for kønt er det sandelig ikke.

Formater: A500, A1200

ROADKILL (ACID)

Spil med små manualer har altid tiltalt mig, og da jeg opdagede Roadkills lille 1-sides-manual, steg mine forventninger straks. Det plejer nemlig at betyde, at der er tale om et dejligt simpelt spil uden for mange besværlige indstillinger. Jeg blev ikke skuffet!

Roadkill er et set-oppefra-racerbilspil, men med den væsentlige tilføjelse, at man kan skyde på modstanderne. Bedre våben, herunder målsøgende raketter, kan samles op rundt omkring på banerne. Det ser godt ud,

og i det hele taget er Roadkill ganske enkelt et sjovt spil, som man ikke risikerer at gå galt i byen ved at købe.

Formater: A1200, CD32

Set hos Betafon, tlf. 3314 1233

DRAGONSTONE (CORE DESIGN)

Som kendere vil kunne gætte alene ud fra navnet, er Dragonstone et fantasy-eventyr. Spillet ses oppefra, og giver på sin vis mindelser om de gode, gamle Druid-spil. I Dragonstone har man dog også mulighed for at tale med folk, hvilket giver spillet et ekstra pift. Alt ialt et udmærket spil, der dog ikke på nogen måde vil revolutionere genren.

Format: A500

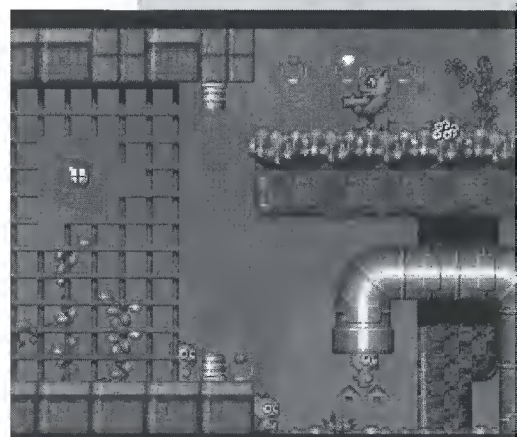
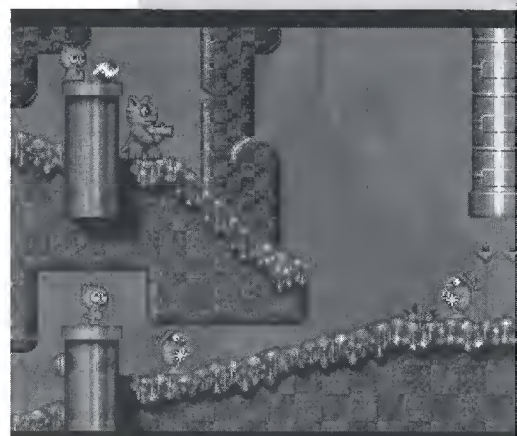
PUSSIES GALORE (TEAM 17)

Inden nogen får associationer over navnet, må jeg hellere skynde mig at fortælle, at Pussies Galore er et ganske fredeligt, 'nutter' platformspil! I rollen som gadekatten Boris skal du redde alle de stakkels killinger, der er fanget af den onde Eric (Eric??? -red.). Når en killing er reddet, har du endda mulighed for at styre den, og dermed få den til at hjælpe Boris.

Spillet indeholder ialt fire meget store baner, hver med flere missioner og naturligvis masser af objekter, ekstra liv osv., der kan/skal samles op, så underholdningen skulle være sikret et godt stykke ud i fremtiden.

Forventes ude i marts

Formater: A1200, CD32



CRYSTAL DRAGON

Troldmanden Arielomo og krigeren Naxos er på besøg hos den vise Moulinex. Alt imens de tre sidder og drikker mjød og udveksler erfaringer fra gamle eventyr, får Moulinex et pludseligt indfald...

Af Peter Villani

LAD HØRE...

M: „Mine to ærede gæster. Lad mig dele historien om Ariath med jer. Det forlyder, at Ariath er den mægtigste troldmand i hele Etrania. Ulykkeligtvis har han valgt mørkets veje, og er således lige så ond, som han er mægtig. Nuvel, det kom ham for øre, at der fandtes en blå krystal i Etrania. En krystal indeholdende sådan en kraft, at Ariath ikke ville sky selv det modbydeligste middel for at tiltvinge sig besiddelse af den. Ariath hærgede mangel en by i sin søgen efter oplysninger, som kunne føre ham til krystallen og dens vogter. Mange uskyldige måtte bukke under for Ariath's magt, før det lykkedes ham at finde, hvad han søgte. Den blodige kamp om krystallen strakte sig over 2 dage og endte med sejr til det onde. Fyldt med vrede blev Ariath, da et magisk skjold omkring krystallen forhindrede ham i at tage den, og han omsluttede Den Blå Krystal med en stor borg, som han lod bygge på toppen af bjerget. Den dag i dag befinder Ariath sig på selvsamme borg, hvor han har til hensigt at studere krystallens kræfter, så han kan lære at styre dem. Opnår han dette, vil Etrania udslettes på ingen tid, men hvad Ariath ikke er klar over er, at han bringer Etrania *så vel* som sig selv i fare, thi han ikke kender til Den Blå Krystals kræfter...”

A: „Gaab...”

N: „ZZZZZZZ”

A: „Kom Naxos, lad os finde den krystal!”

M: „Nej, vent! Kom tilbage! I har slet ikke smagt mine glaserede rottehaler og...”

SENERE....

N: „Jeg er blevet blind! Jeg kan intet se! Hvor er vi?”

A: „Vi er inde i Ariath's borg - stik mig en fakkell!”

N: „Jeg kan se! Det er et mirakel!”

A: „Shhhhhh!!! Hvad er det? Det lyder som tunge skridt i nærheden!”

N: (Drager sit sværd) „Vis mig de skridt, så skal jeg gøre det af med dem!”

A: „Dér! En vagt! Han kommer herhen! Han har set os!”

N: „Hvorfor går han så stift og underligt grimt?”

A: „Øh...det gør de nu engang i et rollespil som dette - nu stiller jeg mig bagved dig, og så kan du give ham på puklen med dit sværd!”

FEM MINUTTERS FLUGT SENERE....

A: „Vent (gisp) lidt...jeg tror vi har....rystet ham....af os”

N: „Jeg har lidt styrke-drik her. Snup du det, Arielomo”

A: „(Glup, glup....) Han så da ikke så svær ud, og du kalder dig en kriger! Du slås jo som en pattegris!”

N: „Jeg *gjorde* da i det mindste *noget* i stedet for bare at stå og kigge. Hvorfor skal du forresten altid hakke på mig?”

A: „Fordi troldmænd er mere intelligente end krigere!”

N: „Mere intellig.... Mere hvad?”

A: „Mere intelligente. Jeg er klo- gere end du!”

N: „Nååh....”

A: „Har du ikke bemærket, at *jeg* aldrig spørger *dig* om noget?”

N: „?”

A: „Hvordan har jeg dog fået så- dan en uduelig ledsager?”

N: „Uduelig!” (Finder sit sværd frem og begynder at svinge det vildt omkring sig i et klodset forsøg på at imponere den overlegne troldmand) „Bare vent! Når jeg har fået noget mere erfaring, vil jeg opnå level 2....og 3, og så kan du slet ikke undvære min hjælp længere!”

A: „Hmmm, jeg tviv....” (Et øredøvende 'KLANG!' afbryder troldmanden, idet sværdet glider ud af krigerens greb og brat møder muren, for derefter at falde til jorden med endnu en variant af ubehagelig larm).

N: (Bukker sig for at samle sit våben op) „Øhm...det var vist mit....”

A: „Hvis du ikke snart tager dig sammen og vinder nogle kampe, får du aldrig øget din erfaring, og så kan du blive på level 1 resten af dine miserable dage!”



ENDNU SENERE....

N: „Se her! Der er nogle runer ved denne dør!“

A: „Hvad står der?“

N: „Gå....til....øh....ba - Gå til bageren!“

A: „Hva? Lad mig se! Der står 'gå tilbage', din nørd!“

N: „Gå tilbage, din nørd - står der virkelig det? Så gør vi det!“

A: „Aha! Her er en knap, som snedigt er skjult i muren.“

N: „Ja, der kan man bare se - lad os trykke på den!“

A: „Halloj! Nu åbnede døren sig bag os!“

N: „Tænker du det samme som jeg, Arielomo?“

A: „Næppe.“

N: „Jeg synes, alt det her ligner noget, jeg har oplevet mange gange før.“

A: „Tjaaa, faktisk er det ikke det flotteste eventyr jeg har været med til - eller det mest stimulerende for den sags skyld.“

N: „Næh, men det indeholder nu alligevel visse gode idéer, ik?“


A: „Jovist, og styresystemet er da heller ikke så tosset, meeen som helhed - lidt middelmådigt.“

De to eventyrere var dog i besiddelse af sådan en veludviklet fantasi og eventyrlyst, at de fortsatte ind i Ariath's dystre borg. Og de levede til deres dages ende...

CRYSTAL DRAGON

Format : A500
 Udgivet af : Magnetic Fields
 Black Legend
 Udlån : Betafon, 33 14 12 33.
 Pris kr. 299,-

GRAFIK : 72%
LYD : 74%
GAMEPLAY : 76%



2.5">3.5" Harddisk	190,00
installationskit	
3.5" Disk DD NN	3,25
pr. 100	292,50
3.5" Disk HD NN	3,50
pr. 100	315,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	575,00
3.5" Diskdrev extern m. bus/af.	660,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Star-mini joystick	170,00
Memorymaster til A1200/1MB	1230,00
VECTOR 1200 Rambo 8mb m. 4mb	2650,00
512 Kb ramudv. til Amiga 500	335,00
1 MB ramudv. til Amiga 500+	555,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	560,00
Støvlæg, røgfæret A-500/600/1200	45,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	535,00
Kickstart v.1.3 rom-kreds	355,00
Kickstart v.2.04 rom-kreds	370,00
Kickstart v.2.05 rom-kreds	635,00
Kickstart v.3.1 kreds (A500/2000)	450,00
Kickstart v.3.1 kreds (A1200/4000)	590,00
Alfa Power Controller til AT-HD	1210,00
GPV turboboard 1230 40Mhz/0/1mb	2725,00
Keen mus til Amiga	105,00
Zydec mus til Amiga	195,00
Vector mus/joystick omskifter	155,00

Maxtor 3.5 AT Harddiske:
 420 MB/1500,- 540 MB/1750,-
 Aztech CD-rom dual speed: 990,-
 Mitsumi CD-rom FX001D: 1140,-
 Epson Stylus 800 printer: kr. 2640,00
 og mange andre produkter
 ring efter vor prisliste

ABSALON DATA

Vangedevej 216A
 2860 Søborg
 Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
 Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket

Forbehold for udsolgte varer og trykfejl
 Priser pr. 25/1-95

AMIGA BLADET

SLÅ KLØERNE I EN ABONNENT DISKETTE!



Alle Amiga-Bladet's abonnenter modtager, sammen med deres blad, en diskette, hvorpå vi har lagt lidt lækkelige herligheder. Disse abonnent disketter kan også købes separat, for 25 kroner pr. disk. Men vi anbefaler helt klart at tegne abonnement på Amiga-Bladet. Benyt kuponen bagerst i bladet. På abonnent diskette nummer 2 har vi valgt at lægge følgende programmer:

1. FEARS

Fears er et 3D action spil, lavet efter den gamle regel: „Hvis det bevæger sig; skyd det!“. Fears er direkte inspireret af Doom, lavet til PC.

2. DEMOMANIAC

DemoManiac er et program hvori du kan lave dine egne flotte demoer, slideshows eller hvad du nu har brug for. Med DemoManiac kan du nemt imponere dine venner, og

ikke mindst dem som har PC. Lav et kæmpe show af musik, billeder, sprites og animerede figurer, alt sammen på een og samme tid!

3. POING 2.2

Åh nej, hører jeg nogen sige. Ikke endnu et Poing spil... Jo! Men denne gang i en version som slår alle de tidligere. Prøv det en dag du har et par timer tilovers - for du slipper det ikke sådan lige med det samme igen!

KONKURRENCE

Læs bladet, svar på 10 spørgsmål til professoren. Til de mest grundige - og heldige - læsere udlover vi 5 spil og 5 årsabonnementer på *Amiga Bladet*

Skriv svarene på en A4040, en 2 Gb harddisk eller bare et postkort, og send dem til:

Amiga Bladet
Postbox 844
Frederikssundsvej 94
2400 Kbh. NV

Alle svar skal være Amiga-Bladet i hænde senest den 1. marts 1995.

1. Hvilket tysk firma er på vej med en Amiga-efterfølger?
2. Hvem har udgivet spillet *The Lion King*?
3. Hvilket spil er *Mortal Kombat 2* en efterfølger til?
4. Hvad hedder forfatteren til *The Amiga Guru Book*?
5. Hvor blev *The Party 1994* afholdt?
6. Hvad koster *Photogenics*?
7. Hvordan fremkaldes de hemmelige beskeder i *Workbench 3.0*?
8. Hvem har skrevet farvel-artiklen fra *Commodore*?
9. Nævn mindst 3 fodboldspil, der har været anmeldt eller omtalt i dette eller det foregående nummer.
10. Hvem står bag musikken i vinder-demoen fra *The Party 1994*?

Vinderne i denne konkurrence vil få direkte besked, og blive nævnt ved navn i 4. nummer af *Amiga-Bladet*, som udkommer 1. april 1995.



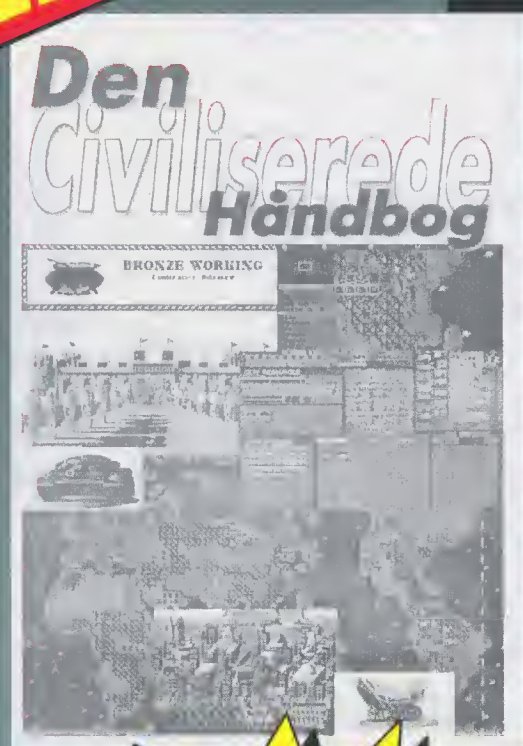


DEN CIVILISEREDE HÅNDBOG

Med denne bog ved din side farer du aldrig vild i spillet 'Civilization' af Sid Meier. Bogen fører dig sikkert gennem urtiden og videre frem gennem århundrederne.

Prøv for eksempel at opfinde flyet allerede i år 1400, eller rumskibet i år 1856.

Dine modstandere har ikke en chance, når du slår dig løs med storbyer, på mere end 7.500.000 indbyggere, og forskellige avancerede våben, i den tidlige middelalder. Eksperimenter med genforskning allerede i år 0! Denne bog er et klart „must“ for alle 'Civilization' fans.



KUN KR.

60,-

**SLÅ TIL NU & BLIV
VERDENSHERSKER
I MORGEN!!**

Du bestiller bogen ved at
indbetale kr. 60,- på
girokort på posthuset til :

Giro 592-0779
Dansk Medie Service
Postboks 844
Vibevej 30
2400 København NV
Mrk. 'Civiliserede Håndbog'

NÆSTE NUMMER

CD-ROM

Med de efterhånden mange forskellige CD-ROM-løsninger til Amiga er interessen for spændende CD-titler stigende - vi ser på det store udvalg.

KOM I GANG MED RAYTRACING

- et kursus, hvor vi starter helt fra bunden, så alle kan være med.

„GRATIS“ SPIL

Kvalitetsspil behøver ikke koste 3-400 kroner - blandt det store udvalg af PD- og shareware-spil kan man nemt være heldig.

NÆSTE NUMMER

Alt dette, og meget mere, kan du læse i Amiga-Bladet nr. 3, der udkommer den 23. februar.



AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magazin

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

3 MDR. FOR
KUN KR.

99,-

AMIGA BLADET er det nyeste danske blad, som du bare må have, hvis du har en Amiga derhjemme.

I hvert nummer får du alt hvad du har brug for; - anmeldelser af alle de nye og spændende spil, opskrifter på, hvordan DU bliver bedre til at bruge din Amiga, reportager fra hele verden og selvfølgelig alt om de nye Amiga produkter.

Alt sammen skrevet på en levende og letlæselig facon. Og som abonnent, det allervigtigste:

Du får en diskette sammen med **AMIGA BLADET** - **HVER MÅNED!**



JA TAK

Fly mig straks et prøveabonnement, på Danmarks Eneste Amiga Magasin. For kun kr. 99,- modtager jeg i 3 måneder AMIGA BLADET med 3 disketter. Jeg binder mig ikke til nogen forpligtelser, og kan når som helst bede mig fritaget for at modtage flere blade.

**3 MÅNEDER
FOR KUN KR. 99,-**

3 numre af AMIGA BLADET	kr. 89,25
3 Amiga disketter	kr. 75,00
I alt	kr. 164,25
- introduktions rabat	kr. 65,25
Din pris lige nu	kr. 99,00

AMIGA BLADET

Danmarks Eneste Amiga Magasin

DISKETTE HVER GANG!

Skriv venligst med blokbo-staver eller maskine, tak!

Navn

Adresse

Postnr. / By

Evt. Tlf. nr.

Sendes
ufrankeret

Dansk Medie
Service
betaler portoen

Dansk Medie Service

**Postboks 844
+++ 3093 +++
2400 København NV**

3 STJERNER TIL AMIGA

OVERDRIVE CD

Sættes blot i PCMCIA-porten på siden af A600/A1200. Perfekt CD-32 emulering. Kører også KODAK foto CD samt almindelige musik CD'er. Kan desuden også indlæse filer og GIF billeder fra PC CD'er. Double Speed 330 kB/sek. Separat strømforsyning og driver software medfølger. Udførlig dansk brugsanvisning og 2 års garanti.

KOMPLET
2995,-

Du kan få mange CD-titler, f.eks:

- TOP100, 100 gode spil kr. 199,-
- CDPD4, 630 MB shareware 299,-
- Keyhole Fantasies, 700 erotiske fotos 169,-



A600/A1200



OVERDRIVE HD

Den perfekte harddisk til A600/1200. Sættes blot i PCMCIA-porten på siden. Lynhurtig data-overførsel. Autoboot. Plug & Play! Dansk manual. 2 års garanti.

- Løs controller 998,-
 Komplet med 170MB 2695,-
 Komplet med 340MB 2895,-
 Komplet med 540MB 4295,-
 Komplet med 810MB 5695,-

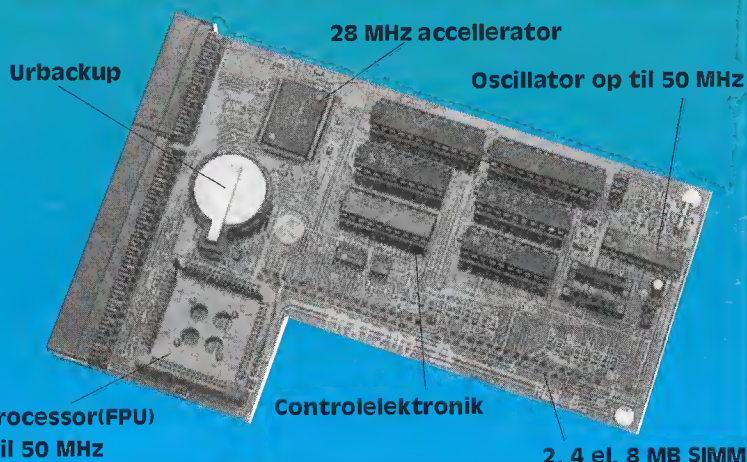
KOMPLET
MED 420 MB
2995,-

PYRAMID 1220 28MHz 2-8 MB

SÆT FULD FART PÅ DIN AMIGA1200!

Denne RAMudvidelse giver dig fra 2-8 MB extra MB RAM og desuden en 28 MHz accellereret CPU. Skulle dette ikke være nok kan du udvide med en coprocessor (FPU) helt op til 50 MHz. Pyramid systemet er i modsætning til f.eks. Blizzard meget fleksibelt, idet RAM'en består af et 32 bit SIMM-modul i sokkel, der blot kan skiftes til den ønskede størrelse. FPU'en kan ligeledes skiftes i valgfri størrelse fra 14-50 MHz. Der er naturligvis 2 års garanti og dansk vejledning.

- Pyramid CombiRAM 1220 grundkort OMB 1195,-
 SIMM RAM modul 32 bit 2 MB 1295,-
 SIMM RAM modul 32 bit 4 M 1795,-
 SIMM RAM modul 32 bit 8 MB 3995,-
 FPU 68882 33 MHz 1295,-
 FPU 68882 40 MHz 1795,-
 FPU 68882 50 MHz 2295,-
 Oscillator krystal 125,-



Når du ønsker at opgradere fra f.eks. 2-4 MB tager vi det „gamle“ modul i bytte til aktuel dagspris. Du betaler således altid kun prisforskellen!

BMP
DATA ApS
ENGROS

BMP-Data Engros ApS
Henviser til nærmeste
forhandler på :

42 28 87 55

Prøv også vort BBS 98 58 90 12